Tot.400

创刊400期纪念专题：铿锵400·我们的400·UCG大事记

游戏机实用技术

UCG·me





TV GAME半月刊
2016.8B
总第 400 期

COVER STAFF
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



讨鬼传2





伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲



Chinajoy 2016游记

CONTENTS

●创刊400期纪念专题

●特别内容

●新闻资讯 NEWS & CONTENTS

●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

●游戏文化 GAMES CULTURE

●读编交流 EDITORS & GODS

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。



UCG 官方合作网站

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年8月16日
定　　价：人民币22.00元

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《黄金眼月旦评》七月号、《买买买》二十期火爆热映中!
还有《最上游》等更多原创栏目持续更新中!

更多网络节目请登录


土豆视频


B站


搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别收录



四百期不够
我还想陪你玩更久…

UCG 400期纪念视频
告白



添田武人 辻本良三 近藤季洋
贺UCG400期



日本知名街霸选手SAKO专访



买买买21期——妮可妮可妮

—— 特别说明 ——

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG 400期纪念视频
告白

添田武人 辻本良三
近藤季洋
贺UCG400期

买买买21期
妮可妮可妮

游戏月旦评
2016年7月份游戏评测

日本知名街霸选手
SAKO专访

2016年新游月谈8月番

Xbox One S
零售版 开箱视频

新作影像集锦

如龙 6 生命诗篇 | 掠食
杀出重围 人类分裂 | 黑手党Ⅲ
重力异想世界 2 | 不义联盟 2
狙击手 幽灵战士 3
战国 BASARA 真田幸村传
DJMAX 致敬 | 舞力全开 2017
热血高校 火爆界限 | 索尼克狂热
索尼克 2017
数码宝贝宇宙 应用怪兽

电影前线

奇异博士 | 敦刻尔克
I.T.

ENDING SONG

《偶像大师 白金星光》新曲目
“ザ－ライブ革命でSHOW!”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①偶像大师 白金星光	BNEI ②	模拟育成 ③
PS4 ④	⑤アイドルマスター プラチナスターズ	⑥ 日版
	2016年7月28日 ⑦ 本地1人 ⑧	对应玩家年龄：12岁以 ⑨
	售价为8200日元 ⑩	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________ 收藏日期 ______________________

集体记忆

说到 1998 年，你会想到什么？

是百年不遇的特大洪水，是首次捧起大力神杯的法国队，还是创造收视神话的还珠格格？如果你想起这些，那么恭喜你成功暴露了年龄。

接下来，我一般会这么写下去：继续列举一些 1998 年发生的大事趣闻，例如黑泽明的辞世，或是“网民”一词的诞生。当然也免不了提到这个年份与游戏的种种联系——世嘉最后一台主机 DC 和任天堂掌机 GBC 在那一年发售，《潜龙谍影》、《寄生前夜》、《异度装甲》等经典系列在这一年诞生，还有 Rockstar、Polyphony Digital 和 Tencent 的成立，Balabala，最后成功引出《游戏机实用技术》于 1998 年创刊……

看上去顺理成章，但感觉又“多了些套路，少了点真诚”。

好吧，那我换个问题：1998 年，你在做什么？

从 UCG 小伙伴和广大读者的年龄结构来看，有些人可能刚刚踏足社会，正在理想与现实间盘旋；有些人恰同学少年，却把过剩的精力用于作弄没有故事的女同学；最年轻的可能尚处童年，听着池塘边的榕树上知了声声叫着夏天。而那一年，我二十岁……

接下来，我肯定会说：同一时间点彼此的差异，不影响我们在不同时间点与游戏结缘，并最终因为一本创刊十八年的游戏杂志将我们联系在一起。大不了再把自己从银行职员到撰稿人，再从撰稿人到杂志编辑的平淡无奇的故事再复述一遍。

套路，还是套路！

那么，最后一个问题：一本制作了 400 期的杂志，能否被称之为“集体记忆”？

当看到已经停买 UCG 两三年甚至上百期，或因种种原因，与主机游戏渐渐疏远的老读者，在论坛回复或是视频弹幕里发些“现在的 UCG 越来越不行了”、“怀念过去的小编”、“原来 UCG 还活着呢”之类的感叹时，我想我已经有了答案。

按照法国社会学家哈布瓦赫的说法，集体记忆通常是一种幻象，让人们将今天的世界和过去的世界相对比时，总有不完满的感觉。许多人也愿意相信，和自己的童年或青少年时代相比，今天所看到的、所经历的似乎总有一种莫名的缺失感，因此才会依靠集体记忆展现“过去”的魅力，把那些美好和神圣贮存在一个不同的维度。（咦？这说的不就是我们时常提起的“情怀”吗？）但我坚信，集体记忆不只是假象！

很多人可能和我一样，会偶尔想起妈妈看着堆积如山的杂志，问我什么时候可以清理掉；想起经过报刊亭，还没等我开口，老板就不耐烦地说“《游戏机》还没到”；想起杂志被年轻的老师没收，他却忍不住偷偷翻看；想起和好机友争论时，把杂志内容当成有力证据；想起一千个抱着杂志打游戏的日日夜夜……这些记忆并不需要脑补和修饰，因为她本来就是美好的。

我热切期盼曾经的读者，以 400 期为契机，重新“回家”看看，看看我们是不是和你一样有所成长。

在十八年 400 期这样的特殊时刻，我们绝不会满足于用“套路”消费“情怀”，而是真心希望把这当成是新起点，努力为所有这份记忆的持有者，创造新的回忆。



胜负师

2016.8.12.

创刊400期嘉宾贺词



Happy 400th

CD PROJEKT RED
P.s. The Witcher guyz;)

CD PROJEKT联合创始人
Marcin Iwiński

UCGさん.
祝！400回!!

CAPCOM.



《怪物猎人》系列"制作人
辻本良三



索尼互动娱乐（上海）有限公司总裁

添田武人

祝UCG 400期!!!

添田武人

2016.7.9

UCG No.400
おめでとう!

日本ファルコム



日本FALCOM代表取缔役社长

近藤季洋



株式会社でらゲー COO

冈本吉起



祝贺：
《游戏机实用技术》
400期!!
大麦!
梁
16.7



天闻角川总编辑

梁卫



《街头霸王》系列"制作人

小野义德

to UCG
Yoshinori
SFV
ストリートファイター
チーム一同

铿锵400

十八岁，我们共同见证

当十八年岁月成为又一段回忆，当十八轮春秋走向下一个未来，我们迎来了十八岁的成人礼。

回忆，梦在心中萦绕。梦中，我们走过春暖花开的上学路，来到轰轰烈烈的高考场，收获硕果累累的大学院，迎向冰冷残酷的求职所。当春花因酷暑飘散，当落叶勾勒出冬天，我们终将从梦中苏醒，感叹于岁月似歌又惊异于回忆如烟，却无比欣慰，我们竟然共同走过了这十八年。如果我们不曾相遇，十八轮夏秋冬春之后我们会在哪里。

未来，梦在前方飞翔。从 1998 到 2016，我们用铿锵有力的 400 个脚印记录下了我们的成长与坚持。爬过创刊时的稚嫩，走过半月刊的改变，跑过互联网的冲击，奔过国行梦的实现。如果说这是一场没有终点的马拉松，那么 400 期仅仅是又一个加油站，在读者们的支持之下，我们必将继续前行，迎来更多的夏秋冬春。

四百，梦在我们手中。纵使回忆如烟、未来太远，我们依然砥砺奋进、铿锵前行，因为梦就在我们手中，这些回忆与未来都和我们的梦一起浓缩为了 400 个关键词。在之前的 200 期与 300 期中，我们已将前 300 个关键词向各位读者呈现。又是一个四年，我们 UCG 全体小编再次续写这份铿锵，将 300 期至 400 期（2012 年至 2016 年）游戏圈内外的大事整理为 100 个关键词，与每一位亲爱的读者一起，让回忆在这些梦中萦绕，让未来在这些梦中飞翔。

这是我们的回忆与未来，更是那些梦所在的夏秋冬春。

文 UCG全体小编 统筹 余烬 美编 anubis

1998～2012 关键词001～300

* 关键词 001 ～ 300 详细内容请参阅《游戏机实用技术》Tot.200（2008.4B）和 Tot.300（2012.6B）。

业界篇

暴发户
浪子回头
百万
自立门户
狼来了
斗强之梦
Full Mark
幸运草
鱼目
梦幻组合
踢馆
游戏网
金蝉脱壳
牵手
冰释前嫌
第九艺术
逼婚
还债
简单最高
中古
Bleem！
永濑丽子
封杀
久多大叔
100000000
分级
官方认可
Chinajoy
盛大 EZ
GDC China
合并案
孵化中心
死守
岩田聪
西方不亮东方亮
彼得·摩尔
山内溥
大川功
十强
盛田昭夫
饭野贤治
木曜日
幽灵
难说再见
明星牌
遗作
忽悠
叛逃
911
电子竞技
光环杀手
希拉里
吉尼斯
掌机为王
E3 拍肩
日本大地震
优化 & 劣化版
平井一夫
宫本茂
雷吉
和田洋一
顽皮狗
CliffyB
白金工作室
野村哲也
板垣伴信
山内一典
MMV
CC2
西风东渐
业界良心
大宝石
制作人单飞
美式 RPG 的新浪潮
跌破一万
限时独占
PSN 黑客门
值崩
梦幻合作

硬件篇

制转
烧机
HD Loader
摄像头
N-gage
擦一圈
NGCD
PC-E
N64
64DD
Gameboy Color
Pippin
Dreamcast
NGP
Wonder Swan
Pocket Station
GB
PS2
PSone
NGC
GBA
Xbox
3DO
SS
PS
曲线救国
PStwo
NDS
PSP
GBA SP
X360
NDSL
PS3
Wii
PSP2000
网络战场
BAN 你没商量
导航键
三红
硬盘
幻影成真
铁骑控制器
3DS
PSV
轻薄版 PS3
X360 Slim
NDSi LL
PSPgo
iPhone
3D 技术
AR 技术
虚拟对话
Kinect
MOVE
Motion Plus
Xbox LIVE
自制系统
iOS
黄灯
扩张滑杆
联想 iSec
Xperia
torne
截图卡
Wii 平衡板
摇滚乐队控制器
连发手柄

软件篇

拳皇
邪神
最美最可爱
恋声癖
DC 的瑰宝
烂尾
死拔萝卜
352
爱与水的幻想
赚钱大师
健身机
弃主
导演奸计版
U 型发展史
格斗天尊
老子不依
马索五环
因势制宜
量产
形象时代
沟壑
首发专家
中文语音
爱屋及乌
耗就要耗到底
抢劫案
众乐乐
进化版电子宠物
速卖之王
返璞归真
黄金屋
挖坟
骑士之殇
吧啦崩
速度 9
开门
Zipping
天启
仙剑奇侠传
吸金妖怪
人面鱼
新马
在线的梦幻
隔山打牛
莎木
中华武术
成人补脑课程
横行霸道
心跳五年
雷
OST
灵魂深处
没落一族
隐形迷彩
FC 迷你
营销力
战争机器
Nintendo Power
不走寻常路
卡片游戏
芒亨
初音
官方中文版
高清合集
上网码
普罗米修斯
民间汉化
丧尸风云
下载游戏
最终幻想 Versus XIII
擦肩
年度版
社交游戏
游戏与电影
摇摇更健康
玩底盘
告别纸质说明书
联机王道
多账号与单账号
合购
动画与游戏
夜店大湿
乙女游戏
一本道
卡牌桌游

玩家篇

成就饭
砖头
S/L 大法
更换光头
记忆 / 拯救
卡路里
代币
神作
LU 和 CU
阳关道，独木桥
填鸭
拉斯与真实的女孩
艺术品
晒干的果脯
珍稀动物
炼金术
影碟机
自食其力
最痛苦的事
这世界变化快
5 元钱
求下载
很好很强大
显示器的王道
谁玩谁
3D 眩晕症
载体不是问题
Show Girl
邪恶
JS
泡面
全彩
月刊化
半月刊化
Gamehalo
零距离
烈舞阿婆
分区
愿者上钩
毒瘤
四元一小时
跳舞毯
旱涝保收
安吉丽影
奖杯迷
晒正版
有爱
1080
电子杂志
技术宅
阵营饭
客观饭
老板来三张
黑卡
来福斯代尔
作弊可耻
3D 眩晕症
基友
无所不能的淘宝
厨
拔线党
街机
战翻一切
最遥远的距离
微博人生
掰盘
80 后的日常
神啊请再多给我一点时间
聚会

2012～2016
硬件篇

买硬件，世代更替，繁花盛夏放。随着三大厂商各自新主机的相继发布，第八世代家用机的竞争同样如火如荼。而掌机市场中出现的若干新机型，让这个“夏天”变得更加火热。但要说这四年中最火热的，无疑还是4K与VR技术。玩家和厂商们对于游戏画面的不懈追求使得4K画质得以实现，而VR技术所带来的虚拟现实更是能带给玩家们身临其境的游玩体验。这些如繁花般的硬件带给了我们一个火热的盛夏。这是我们的回忆与未来，更是这些梦所在的盛夏。

关键词 301 3DS LL/XL

在3DS发售约一年半之后，任天堂推出了名为“3DS LL（欧美版为3DS XL）”的加大版机型。跟上世代掌机NDSi LL如出一辙，比起原来的3DS，机器的运算性能和基本硬件参数不变，屏幕尺寸变大为4.88英寸，整体机身也变得更加圆润以便于握持。3DS LL还针对3DS各种按键、插口等设计细节的弊病进行了改良。这种外观造型在后来的性能升级版掌机New 3DS系列中被延续了下来。2015年末，3DS LL随着New 3DS系列在日本地区的普及而正式逐步停产。而在中国，神游科技推出国行版本的时候则是跳过了小屏幕的3DS，直接以该机型发售了iQue 3DS XL。

关键词 302 New 3DS

2014年8月29日，任天堂毫无征兆地在网络直面会上公布了3DS掌机系列的性能升级版：New 3DS以及New 3DS LL，并于同年10月11日正式发售。这两款掌机在运算性能上比旧版3DS有着一定程度的提升，让系统运行更顺畅，也因而产生了《异度之刃》移植版等新机型专用的游戏。在按键和接口布局方面，新机型也都做出了非常大的改动。其中最明显的就是在ABXY按键的左上方追加了能够感应压力的C摇杆充当右摇杆，并且增加了ZL/ZR键形成了掌机上罕见的肩部双按键设计。功能方面，在下屏幕内部加入了NFC感应区，以便读取amiibo周边。而最重要的，则是能够通过追踪玩家的头部位置，自动调节裸眼3D效果的“3D防抖”技术，使得新机型的裸眼立体显示功能更加实用。此外，New 3DS以种类丰富的可替换面板、New 3DS LL以大尺寸屏幕作为特性来细分市场，产品定位也变得更加清晰。

关键词 303 2DS

顾名思义，2DS是3DS的入门版本，在北美、欧洲和韩国等地区作为3DS的廉价版面向低龄市场，以及同捆某些大热门的游戏销售。尽管取消了裸眼3D功能，将折叠机身改为了直板双屏，甚至仅有单声道扬声器，但这台掌机在运算性能方面与旧版3DS无异，仍然可以运行所有的3DS游戏（New 3DS专用游戏除外）。由于3DS系列在日本地区的接受程度和普及率较高，2DS并没有作为常规产品发售，而是一直等到了2016年2月27日《精灵宝可梦》20周年纪念日，才公布了同捆模拟主机游戏《精灵宝可梦 红/绿/蓝/皮卡丘》的透明四色主题限定版2DS，并引起了玩家们的一阵疯抢。

关键词 304 PSV2000

作为PSV家族的最新成员，PSV2000颇具争议。与其前辈PSV1000相比，PSV2000在性能上几乎没有任何变化，而又因其整体塑料感显得廉价，以及屏幕从OLED材质换成了色彩表现力较差的LCD材质，使得与老机型同时存在于市场上的PSV2000定位尴尬。虽然如此，作为升级机型的PSV2000还是有着过人之处。更轻薄的机身以及边缘弧度的设计，让整体的握持感更好，存在于PSV1000中的各种按键方面的不合理设定也都得到了大幅改善。而诸如内置1GB储存空间，以及更换接口为Micro USB标准等改变，也让玩家们感受到了PSV2000的人性化。

关键词 305 PSV TV

2013年PS家族除了迎来PSV2000新机型之外，还增添了一位特别的成员——PSV TV。在国内玩家的眼中，这可能只是一台要接着电视玩的PSV，但实际上，它也是索尼在日本开拓视频点播领域和电视机顶盒市场的一颗重要的棋子，从它的命名也可以看出这一点。PSV TV支持HDMI输出，能够游玩大部分的PSV游戏，以及PS商店里提供的PS和PSP游戏，除此之外，它还引入了TSUTAYA TV、DMM、Hulu等大型网络服务，再加上原有的电子书、音乐、电影租赁、卡拉OK点播等功能，可以说是一款结合了众多强大功能的客厅综合娱乐终端。

但遗憾的是，PSV TV的生命只有2年3个月。2016年2月底，索尼宣布PSV TV在日本国内停止出货，最终出货量虽然并没有公开，但是从一直以来的销售情况来看，PSV TV的最终销量只能用惨淡来形容。这恐怕也是索尼放弃它的一大理由。

关键词 306 Xbox One

Xbox One是微软的第三代电视游戏机，其在2013年11月22日正式上市。Xbox One拥有强大的机能，它不仅支持多程序同时运行，而且支持HDMI输入采集其他设备的画面。Xbox One拥有被誉为史上最佳的优秀手柄，这个手柄不仅握感极佳，而且内置多个马达，更能让玩家感受到段落感明显的震动，为玩家带来前所未有的独


306

读者的400期寄语 譜沺傢：以前因为要躲着父母，只能偷着玩儿掌机，而现在，我可以光明正大的打游戏了。而《游戏机实用技术》也成为了我必买的杂志。



特触感。与 Xbox One 捆绑出售的 Kinect One 同样是一大亮点，不仅拥有比上一代 Kinect 更加精确的动作捕捉性能，而且对空间的硬性要求更小，使其更加亲民。在 2016 年的 8 月 2 日，微软更推出了 Xbox One 的改良型号 Xbox One S，不仅主机体积变小，在性能上也有一定的提升。

关键词 307 PS4

PlayStation 家族的第四代家用机——PlayStation 4 于 2013 年 11 月 15 日率先于北美发售，并于 2015 年 3 月 20 日正式登陆中国市场，也是继 PS2 之后索尼又一款推出国行版的家用游戏主机。作为最新的次世代主机之一，PS4 不仅性能出众，极具设计感的造型也令人眼前一亮，而回归“游戏”与“玩家”的理念去繁为简，让整体的体验变得轻盈而专注，也得到了玩家们的一致好评。如今 PS4 全球销量已经突破 4000 万，领先于其他竞争对手的产品，而在推出了按键及容量上小幅升级的版本后，索尼也透露出代号为 Neo 的新机型正在开发中，我们也不妨期待一下索尼是否能在今年的 TGS 上揭开这台新主机的神秘面纱吧。

关键词 308 Wii U

任天堂在 2012 年推出了第八世代家用游戏机 Wii U，其研发理念从多人同乐的 Wii（We），转向了家庭中的个人（You）。该主机兼容 Wii 的游戏和大部分外设，跟 Wii 一样，主机配套的新型控制器再次成为了官方重点宣传的部分。平板控制器 GamePad 带有 6.2 英寸电阻触控屏、摄像头、红外线感应条、运动感应器、NFC 通信、蓝牙、扬声器和麦克风等诸多功能。然而平板和智能手机在 Wii U 推出后的数年间迅猛发展蚕食了轻度玩家市场，任天堂对用户需求的判断失误，以及主机性能的落后导致第三方的支持缺失，甚至第一方游戏开发周期的变长，都使得 Wii U 长期处于新游戏数量稀缺的状态。尽管在这 4 年间出现了《马里奥赛车 8》、《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》、《Splatoon》和《超级马里奥制造》等销量和口碑极佳的第一方作品，Wii U 在全世界范围内累计销量也仅有 1302 万台，约为上世代 Wii 的 12.8%（截至 2016 年 6 月）。低迷的销售形势最终促使任天堂转移开发资源，随着次世代主机“NX（代号）”的投产，官方也计划将在 2018 年初正式停止生产 Wii U。

关键词 309 Steam Machines

作为一个游戏平台，Steam 混得风生水起。曾有玩家开玩笑说道，为什么《半条命 3》到现在还是连个影都没有，因为光一个 Steam 就够 Valve 过活了，谁还想开发游戏啊。Steam Machines 作为 Valve 进军家用机市场的先锋军，搭载了 Steam OS 的它实际上可以被当作是一台 PC，玩家可以利用它通过 Steam 来运行 PC 游戏。独特的手柄设计最大程度地还原出了 PC 的操作方式。与 PC 基本没差别的 Steam Machines 除了是 Steam 进军家用机市场的第一次尝试之外，它还试图解决家用机无法轻易更新的问题。然而发售半年销量不足 50 万的结果却表明了，姑且不说后者，在进军家用机市场这方面上，Steam 这步棋走得有些不尽人意。

关键词 310 Shield

作为一款掌机，由 NVIDIA 出品的 Shield 在 2013 年时无疑是一骑绝尘。机器采用了自主研发的 TEGRA 4 处理器、GeForce 72 单元图形核心、2GB 的运行内存，使得这台掌机甚至可以运行当时大部分的主流 PC 游戏。然而定制的安卓系统、544g 的重量以及自带的排热风扇都使得 Shield 注定不能成为一台真正意义上的掌机。和其他掌机相比便携性和游戏阵容没有优势，机能和电脑也有差距。对于大部分玩家来说，这台掌机有种高不成低不就的尴尬感。初期 349 美元，后来 299 美元的定价也显得过于高昂，而糟糕的使用体验也为后来的销量惨淡埋下了伏笔。

关键词 311 amiibo

任天堂在 2014 年 E3 的网络发布会首次公布了 amiibo，配合《任天堂全明星大乱斗 for Wii U》同步发售，因此从一开始就几乎覆盖了任天堂旗下所有最知名的游戏系列。这种玩具内置了近场通信（NFC）芯片，可以通过 Wii U、New 3DS 或者专用的读写设备，绑定一款游戏的用户数据，并且在多款游戏中读取。为游戏推出配套的多款 NFC 玩具周边并不是新奇的创意，但任天堂切换了思路，在游戏中为 amiibo 设计额外的玩法或是特典让玩家解锁，使得已有的 amiibo 也随着新游戏的发售而拥有新的用途。在 amiibo 推出之后，任天堂的官网就将其放在了首页与 3DS/Wii U 同级的位置，换言之这个周边俨然成为了任天堂的一条重要的产品线。在一年多的时间里，全世界卖出了超过 2400 万个手办型 amiibo，除了塑料材质之外，还新增了《毛线耀西》的针织型和《动物之森》的卡片型产品。任天堂还与第三方厂商合作，为《天空斯派罗》、《铲子骑士》和《怪物猎人 物语》等游戏制造配套的 amiibo，形成了一种独特的商业模式。

关键词 312 Kinect One

与 Xbox One 配套推出的 Kinect One，采用了全新的 Kinect Real Vision 技术，大幅提高了视野角度，让视线更精准。摄像头分辨率达到了 1080p，并搭配了主动式红外线镜头，就算在昏暗的环境中也能准确捕捉影像。另外还有先进的 3D 几何功能设计，能够清楚地识别玩家的动作。如此强大的性能，外加强制捆绑销售，Kinect One 似乎已经注定会超越元祖 Kinect 创造的销售纪录，然而游戏界的铁律是软件决定硬件。Xbox One 推出 3 年有余，Kinect 专用游戏数量稀少，而且素质普遍不高，这使得 Kinect One 成为了一款失败的硬件。而 Xbox One 不复 X360 当年之勇，也是一个不利因素。最终微软不得不取消了同捆策略，在最新的 Xbox One S 中甚至取消了 Kinect One 的接口，真是让人唏嘘不已。

关键词 313 XOne 精英手柄

俗话说工欲善其事，必先利其器，在 2015 年的 E3 微软发布会上，微软为玩家带来了名为精英版的 Xbox One 手柄。这款手柄以 Xbox One 手柄作为基础，在握把处增加防滑纹理让手感更加出色，其附带 3 种高度不同的可替换摇杆帽以适应不同的游戏，十字键也可以在传统十字与圆十字之间替换，增强诸如游玩格斗游戏时的体验。另外，这款手柄最大的卖点是在背部添加了四块可以自定义按键的拨片，以解决高端玩家对游戏键位优化设置的需求。虽然当时公布的 149.99

读者的400期寄语 あいしてる：没人能忘却回忆带来的美好，以前玩游戏的时光是我一辈子记忆中的财富。



313

美元定吓跑了不少的玩家（毕竟以将近半台主机价钱购入一个手柄并不是所有玩家都能接受的），但是手柄正式发售后，由于这种前所未有的绝佳体验，让这款手柄在玩家群体中口耳相传，最终使得这款手柄一时热销，甚至出现供不应求的情况，从一款外设的角度来看，XOne精英版手柄无疑是获得了巨大的成功。

关键词 314 HoloLens

当全世界都在为VR而痴迷时，微软却走上了AR的道路。HoloLens是微软推出的混合现实头戴式显示器，它可以将虚幻画面立体地投影到现实之中，用户可以使用语音和手势进行互动。E3 2015上微软向全世界展示了用HoloLens玩《我的世界》的场景，这种火星科技式的伟大创新让世人震惊。正当人们纷纷猜测它会在什么时间以什么价格推出时，微软却突然走起了务实路线，表示在未来相当长的时间内都不会推出民用版。看来微软也是从Kinect One的失败中汲取了教训，只是玩家将自己的家变成冒险舞台的美梦，不知何年何月才能得偿所愿了。

关键词 315 VR技术

VR技术是虚拟现实（Virtual Reality）技术的缩写，这是一种用于创造人类与电子设备之间的全新交互手段的技术，最早在20世纪80年代便被提出。近年来，屏幕+手柄的传统控制与交互方式，已经愈发无法满足玩家的需求。而随着VR技术的日渐成熟，以VR技术为基础的VR游戏设备，也在逐渐成为业界的新浪潮。借助专用显示设备与体感控制方式，玩家能够获得前所未有、身临其境的交互体验。HTC VIVE、Oculus Rift以及PS VR，这些VR设备都是市场的有力竞争者，相信随着这些产品的竞相上市，电子游戏业界将会迎来一轮新的冲击。

关键词 316 Oculus Rift

自2012年8月在Kickstarter发起众筹之后，Oculus Rift便成为VR领域备受业界关注的游戏设备之一。单眼分辨率达到640×800，并利用陀螺仪精准调节视角。Oculus Rift拥有不输于HTC Vive等其他中高端VR设备的硬件机能与技术，而在软件方面，Oculus Rift也已经获得了Unity3D、Source引擎、虚幻4引擎等第三方开发引擎的支持。在消费者版本发售之前，Oculus Rift已经推出过数个开发者套装，帮助开发者们更好地了解这款设备，以便为其打造更为出色的游戏作品。此外，Oculus Rift还会拥有专用的控制器以及应用软件平台，是未来VR市场备受瞩目的黑马产品。

关键词 317 PS VR

PS VR开发代号为“墨菲斯计划（Project Morpheus）”，是索尼互动娱乐专门为PS4所打造的VR显示设备，预定于2016年10月上市。不同于其他的VR设备，PS VR只对应PS4主机，玩家不需要购买昂贵的高配电脑就能玩到，售价也比其他VR产品低廉不少。虽然硬件实力不及HTC Vive以及Oculus Rift，但SIE以及其他第三方开发商已经为PS VR准备了众多独占游戏，已知游戏阵容堪称豪华。对于大部分玩家而言，PS VR显然是最具性价比的VR设备。当然，优秀的软件素质以及合适的价格，也让PS VR有望走出玩家群体，进入大众家庭，成为未来VR硬件市场强有力的竞争者之一。



317

关键词 318 HTC Vive

HTC Vive是由HTC与知名游戏公司Valve联合开发的VR游戏设备，已于2016年4月5日上市。借助一个头戴式显示器、两个单手操作的控制器以及一个能于空间内同时追踪显示器与控制器的定位系统，HTC Vive能够带给玩家不同于以往的沉浸式交互体验。借助Valve所提供的SteamVR技术支持，玩家能够利用HTC Vive轻松游玩Steam平台的VR游戏以及技术DEMO，高规格的硬件配置以及强大的追踪技术使得该产品跻身业界顶尖，是未来VR市场的有力竞争者之一。

关键词 319 4K

4K这个词，看起来似乎是某4个K开头的高大上英文单词的缩写，实际上K只是英语千的首字。4K指的是4096×2160像素分辨率，比起如今电视游戏机强调的1080p标准要高出不少。尽管PS4早期在画面上成功压制了Xbox One，但在Xbox One发力后，1080p已经成为两台主机的标配。为了强调自己机能的强大，4K浮出了水面。事实上4K就和PS3/X360时代的1080p一样，只是一个技术指标，并不代表顶级的画面。美丽的画面不仅来自于分辨率，更多的要靠美工，《奥丁领域》、《大神》就是最好的例子。4K好不好，当然好。不过如果过于迷信它的魅力，说不定就会像3D那样变成消失的概念。

关键词 320 Windows10 联动

作为同为微软旗下产品的Windows10与Xbox One，在微软的整合理念驱动下，近年来联动越



314

◆创刊400期纪念专题

读者的400期寄语 c441467393：我们诞生在了电子游戏发展的最好的时代。好多个有生之年的雾件也在一一实现了，不知道《剑风传奇》会不会完结。

来越多。除了 Window10 直接登录 LIVE、串流等“小打小闹”外。在 2016 年 E3 微软发布会上，微软正式公布了名为 Play Anywhere 的计划，所谓的 Play Anywhere 计划，是指微软第一方游戏在 Win10 和 XOne 之间支持 Cross Buy，即买一得二，同时通过云存档同步存档以及成就。通过这一服务，Xbox 玩家可以不局限于客厅的 XOne 上进行游戏，只要有可以跑得动游戏的 PC 设备，直接就能在 PC 接着 XOne 的游戏进度继续游玩，十分便利。相信随着时间的推移，日后将会有更多的创意兼实在的联动出现。



323

关键词 321 第二屏

要说到主机平台的第二屏，给玩家们印象最深的莫过于 Wii U 的 GamePad 手柄，其次就是 PSV 对 PS4 的远程控制功能。当然除了这两个媒介之外还有其他平台能够实现第二屏的功能。

第二屏的功能性主要在于对主机的控制、查询和联动，索尼的 PlayStation APP 和微软的 SmartGlass 能够满足第二屏之中的“控制”与“查询”功能，微软的 SmartGlass 目前登陆了所有的移动端平台以及 PC 平台，索尼的 PlayStation APP 目前则有 iOS 版与 Android 版。它们都具备查看资料、添加好友、发送信息等功能，PlayStation APP 还能够查看奖杯和上 PlayStation 商店进行购物，而 SmartGlass 支持查看玩家及其好友在后台上传的视频。

Wii U 的 GamePad 与 PSV 之于 PS4 也能够实现上述功能。Wii U 可以以在一定的物理范围内将游戏画面切换到 GamePad 之中，而 PSV 能够在联网的环境下无视物理距离对 PS4 实现远程控制，让玩家能够在自己理想的距离下游玩游戏，而不是将活动范围限制在游戏主机与屏幕面前。

关键词 322 换大硬盘

随着主机世代的不断更替，主机硬盘的容量也在不断提升，这不仅仅是因为电子储存技术的发展，数字版游戏的普及也是一大原因。

在家用机进入第 7 世代之后，数字版游戏的存在感不再像过去那般可有可无，各个厂商也开始重视数字版的配信。从一开始的在发售日当天配信数字版，到现在的预订数字版然后让玩家在发售日当天可以玩到游戏，数字版游戏相关服务的完善使得其成为玩家购买游戏的一大渠道。然而数字版游戏所需要的硬盘容量要大于实体版游戏，绝大部分一二线大作的游戏体积都是以 10GB 作为单位，更别提部分游戏发售后时不时的大型更新。甚至于在最后一次更新完之后的游戏体积是一开始的好几倍都不止，第 7 世代家用机的存档有时候加起来的体积也是十分可观的一个数字。

在这样的条件下，玩家们对更大容量的硬盘的需求量也就不断提升。现在 PS4 和 Xbox One 的标配硬盘也从一开始的 500GB 增加到了 500GB 与 1TB 两种规格，然而有些玩家还是“欲求不满”，将主机的硬盘更换成了 1.5TB、2TB 等更大的容量，进而满足对储存数字版游戏本体的需求。

关键词 323 分享键

网络通信质量的突飞猛进彻底改变了玩家们的生活，这其中不但包括了联机模式的兴起，还有视频分享的热潮。十年前，玩家们只能依靠文字攻略来打通游戏，但现在玩家们拥有了更多的选择。从视频攻略到游戏直播，科技的进步让分享变得轻松便利。若论对分享的重视程度，索尼当属第一。PS4 手柄上就有专门的分享键，玩家可以很轻松地就将当前一段时间内的游戏影像保存下来甚至上传至相关的视频网站，也可以直接在 Twitch 上直播自己的游玩过程。自从 PS4 发售之后，打着“PS4 SHARE”的 TAG 的视频就充斥着各种互动社区，潜移默化间已经成为了玩家们游戏生活中不可或缺的重要组成部分。

关键词 324 弹盘

PS4 发售后，有一部分玩家遇到了光盘自动弹出的问题，据说是由于出仓键的静电问题所致。PS4 的电源键和出仓键都采用触摸式的设计，看上去颇为高端且科技感十足，不过由于按键反应比较灵敏，若是把机器摆放在身旁，那么误触的情况便也时常发生，对于一些玩家来说确实是不小的困扰。或许也正是考虑到了这一点，因此在改良机型中，索尼便将触摸按键改为了实体按键。

关键词 325 锁服

同一台游戏主机可以使用不同地区账号登陆对应的服务器这一功能，在索尼和微软两家的家用主机上早已存在。借助此功能，玩家获得了不少便利，当然能够登陆更多的服务器，也意味着玩家可能会有更多的消费，这属于对厂商和玩家双方都极为有利的功能。不过来到国行游戏市场，受限于政策的要求，国行 PS4 和 XOne 都取消了这一功能。玩家只能在国行主机上登陆国行账号进行游玩，虽然目前国行 PS4 主机已经可以通过特殊手段登陆其他服务器的账号，不过 PSV 和 XOne 都只能登陆国服账号游玩。其实在这一问题上，游戏厂商也十分无奈，毕竟将原有功能取消其实也不是他们的本意。在国内政策的逻辑下，玩家使用自己的主机玩什么游戏是玩家自己的事情，但是运营商提供什么样的内容给玩家必须受到监督，所以最终造成了国行主机不锁区但是锁服务器的现状。



321

读者的400期寄语

heart 梅西加油 1：今年年初骨折了，小腿打着钢板，多谢 UCG 在我疼痛难忍的时候给我送来卡特妹子。“UCG I LOVE YOU”这算是我内心真挚的感情吧。

2012～2016 软件篇

玩软件，琳琅满目，硕果深秋收。这是一个游戏进化与“退化”并存的四年。对于进化，游戏自身世界越做越大，以至于“沙箱”成为了如今3A游戏的标配；数字版游戏的普及，使得“会免”、“季票”、“向下兼容”等一系列服务得以推出。对于“退化”，不少情怀作都让玩家们似乎退回到了过去，而各种高清重制版的推出更是让玩家们想起了当年的感动。但无论是进化还是“退化”，玩家们能在这个“秋天”收获种类繁多的游戏才是最重要的。这是我们的回忆与未来，更是这些梦所在的深秋。

关键词326 沙箱

什么是“沙箱”？其英文原名“SAND BOX”原本指的是小孩子们很喜欢玩的沙盘，在其中可以随心所欲地使用沙子重复着创造与毁灭的循环。当其被引申到电视游戏领域中来时，就成为了那些拥有“开放世界、开放剧情、能够让玩家摆脱制作组控制”的非线性游戏的代名词。与传统线性游戏截然不同的是，在沙箱游戏的世界中玩家无需去接受别人强加给你的体验，你可以去进行主线任务、也可以去完成丰富的支线委托、在辽阔的地图上闲逛、和NPC打局昆特牌、甚至能使用游戏内的编辑器创建一个充满个人风格的世界。放眼望去近几年来口碑与销量俱佳的3A作品，沙箱几乎已经成为了它们的标配，特别是在欧美市场更是如此。可惜日系游戏界至今仍没有能拿得出手的真沙箱游戏，但不少厂商也已在开放世界这一设定上不断进行着尝试，相信不久的将来，日式游戏爱好者们也会迎来对自己胃口的3A沙箱大作。

关键词327 高清重制版

高清重制版早就不是什么新鲜事，早在2009年，随着《战神1+2》高清合集在PS3上推出并大卖以来，众多游戏厂商仿佛一时间找到了新的致富道路并纷纷效仿，将自家经典游戏作品搬上了当时的现役主机之上。原以为这只是一时流行的现象，没想到这股高清合集风潮从2009年吹到现在的2016年，这期间主机也已经更新换代了一次，但高清热似乎丝毫没有减弱的趋势，纵观现在的新作发售表，总能找到这些高清版游戏。虽然怀旧并不是什么坏事，但是希望厂商能够在这之余用心创造更多优秀的新作品。

关键词328 跨世代游戏

在PS4、XOne发售之初，由于两台新主机的游戏阵容十分缺乏，因此它们的游戏阵容不少都是以当时PS3、X360的高清版姿态存在的，比如《刺客信条 黑旗》、《COD 幽灵》就是当时的代表之作。但是在PS4、XOne推出3年后的现在，不少厂商为了增加销量，仍然在两个世代之间推出双版本，虽然延续旧机种生命周期看上去并不是什么坏事，但是从制作的角度来看，如果要在照顾机能不同的主机的情况下制作游戏，那么或多或少都需要在游戏品质上作出一定的让步，同时旧机种的缩水品质甚至可能会影响到正常的游戏体验，因此如果有条件的话，还是尽早加入现役的世代中享受最佳的游戏乐趣吧。

关键词329 向下兼容

在2015年的E3微软发布会上，微软宣布XOne将增加向下兼容X360的功能，这为一些错过了X360时代游戏的XOne玩家得到重温经典作品的绝佳机会。自这个功能正式开放以来，已经有超过100款游戏支持这个功能，而且支持游戏的数目仍然在随着时间推移而逐渐增加，在这些支持的游戏中，不乏各种当时的顶级大作，特别是近期新追加的《荒野大镖客》，更让这款多年的老游戏焕发了第二春。得益于XOne机能的提升，这些X360游戏在XOne上运行时得到了或多或少的画面提升，这也突显了这个功能的优势。



关键词330 数字版

数字版游戏是指玩家支付一定的费用后于在线商城下载的数字程序版本的游戏，与数字版相对的概念为实体版。数字版游戏的出现得益于在线商城的不断完善，以及网速的飞快提升。如今，数字版游戏正在逐渐普及，不少玩家已经投入了数字版的怀抱，而与实体版相比，数字版确有自身的优点。数字版无需物流，在省下一笔物流费的同时更节约了不少时间；数字版无需换盘，找到储存在硬盘中的游戏点击开始即可游玩；虽然数字版游戏没办法卖二手，但通过合购的方式也能大大减少购买费用。当数字版的游戏越积越多，这时才会发现原本硬盘的容量是如此之小，所以才会有换大硬盘的需求啊！



关键词331 版本更新

数字版的普及只是给玩家们多了一种选择，实体版的忠实购买者们并不在意，但通过网络进行的游戏版本更新却为每一位玩家带来了便利。对于厂商来说，对游戏的版本进行更新能够修补漏洞调整平衡；对于玩家来说，游戏版本更新之后所带来的新变化使得多次游玩也会有新体验。而版本更新在为玩家们带来不少前一版本闲谈的同时，也成了玩家们共同关注的焦点。虽然版本更

读者的400期寄语 overblood：UCG与PS是我生命中的羁绊，无论你变好或变坏，我都义无反顾的支持，一个大龄脑残粉见证了UCG的起源与PS的诞生，感谢一路有你，珍重。

新的便利减少了一些“导演剪辑版”或“国际版”的出现，但“年度版”、“完全版”、“加强版”等本可依靠版本更新便实现的改变却依然没有减少。纵使版本数次更新，厂商们最根本的目的依然未曾改变。

关键词332 会免游戏

会免游戏是指官方为特定的会员所提供的每月更新一次的免费游戏，具体来说便是索尼为PS+会员以及微软为Xbox LIVE金会员每月免费提供的一些游戏。会免游戏的出现着实为玩家们提供了不少福利，而“这个月会免什么？”也成为了玩家间津津乐道的话题。虽然两家都提供了这项服务，但在策略上还是有些不同的。索尼每月提供的免费游戏数量更多，但这些免费游戏只能在PS+会员期限内游玩；微软每月提供的免费游戏数量虽然不多，但一旦赠送之后玩家便拥有了该游戏的所有权，即便会员到期也依然可以游玩。不仅两家厂商的策略不同，相同主机不同地区的服务器也会在每个月提供不同的游戏。但无论策略如何游戏怎样，最终获得收益的还是所有的玩家啊。不得不说，会免游戏真的很给力！

关键词333 F2P

F2P的全称为Free to Play，简而言之就是“免费游玩”。F2P最早被广泛运用于PC平台的网络游戏中，所有玩家可以免费进入游戏，但道具、皮肤等差异化及增值内容需要额外付费。移动游戏兴起后，F2P则几乎成为了大部分手游的标配，受此影响一些主机平台的作品也开始采用这一形式，这种运营方式让游戏的门槛大大降低，也让用户基数得到了成倍的增长。虽然F2P游戏号称免费，但实际上玩家只能体验到最基础的部分，并且可能需要花费大量的时间，想要变强还是免不了在游戏里充值。而且由于越来越多F2P游戏的收费部分由原本的道具皮肤等实际内容逐步转变为虚无缥缈的“转蛋”，玩家根本无从知晓消费的上限。因此所谓的“免费”，实际上只是为了让你投入更多的诱饵罢了。

关键词334 氪不改命

全句为“玄不救非，氪不改命”。在如今众多F2P游戏里面，最为流行的内购方式莫过于“扭蛋”。所谓的扭蛋机制大致上如下，游戏中会把卡片或角色按照稀有度来划分等级，然后放进一个卡池里面，玩家消费金钱之后会按照一定几率从卡池中随机获得这些卡片或角色。所以同样一张稀有卡，运气差的玩家自然要比运气好的人花上更多的精力和金钱——自然也有一些倾家荡产都不能如愿的“非洲人”。氪不改命自然也成为了这部分倒霉玩家的自嘲。

当然，这种说法还可以延伸开来，比如伴随几率的自动战斗游戏中，运气好的人打BOSS的次数也更少，而运气差的人，即使花费额外金钱购买消费道具帮助还不一定能达成目标，这也属于“氪不改命”的一种变体。

关键词335 体验版

随着网络服务的普及，游戏厂商与玩家之间的距离也因此而缩短，玩家可以更快地获取到新游戏的各种情报，厂商也可以倾听到更多来自玩家群体内的声音。由于不再依赖实体贩卖渠道，很多新作发售前都会放出体验版供玩家免费体验，对厂商而言这既是一种宣传手段，也是收集反馈意见，进一步打磨游戏品质的良好渠道，前段时间的《仁王》就是一个正面案例。而对于玩家来说，相比文字报道或是宣传视频，体验版显然能够更直观地判断游戏是否符合自己的期望，从而做出正确的购买决定。当然体验版游戏也并非全部都是免费的，一些瞩目大作的体验版还会被当成额外的卖点，比如Square Enix就曾经在《最终幻想Ⅶ 再临之子》蓝光碟中附赠《最终幻想XⅢ》体验版、以及在《最终幻想 零式HD》中附赠《最终幻想15》体验版这样的勾当，甚至让人觉得其实体验版才是游戏的本体。

关键词336 Early Access

Early Access按照目前Steam平台的翻译，被称为“抢先体验”，顾名思义，玩家可以在一款游戏甚至还没有完成最终版的情况下，抢先试玩其早期版本。这个概念不同于我们已经逐渐习惯的Beta测试，因为抢先体验提供的往往是游戏处于开发中期甚至是前期的版本，BUG和不完善的地方随处可见，而Beta测试提供的则是游戏已经基本完善的后期版本，游戏体验不可同日而语。同时，抢先体验和Beta测试最大的不同在于前者往往是收费的，玩家必须付出一定的金钱才能够获得游玩这个早期游戏版本的许可。比起提前试玩，其实抢先体验的存在类似于众筹和试玩反馈的集合体，缺乏资金的独立游戏日渐倾向于采用这种方式来提早回笼资金并获取用户体验反馈，以进一步完善作品本身。



▲Steam平台上对于抢先体验的说明。

关键词337 季票

自PS3/X360时代开始，随着网络要素在各大主机平台上的应用日益频繁，不少开发商都开始为已发售游戏推出各种各样的付费补充内容，补充内容既可以是新的关卡与故事，也可以是新的角色、武器或道具等，这些内容被统称为可下载内容（DLC）。但随着DLC的逐渐流行，一款游戏往往会陆续推出数个乃至数十个DLC，因此季票的概念便应运而生。简单来说，季票便是对一款游戏所有DLC内容的打包销售券，并且价格会比单独购买所有DLC内容要优惠不少，可以说是厂商对于DLC的促销手段。一般而言，玩家购买了一款游戏的季票，便可直接获得该游戏后续所有DLC的下载权。但其中也有例外，比如《死或生5 最终版》的服装季票便不止一个，想要集齐游戏中的所有服装，玩家就必须购买全部的季票。

关键词338 换装游戏

一般来说，“换装游戏”一词给玩家们的感觉就是类似于纸娃娃系统一般的形容。在很多自创主角的游戏里都装载了换装系统，这些服装有时候是由于玩家更换装备而反映到角色外观上，例如“《怪物猎人》系列”等等，有时候是纯粹更换服装而不会给角色造成任何影响，例如“《噬神者》系列”等等。有些游戏甚至还把换装作为战斗系统的一部分，让玩家在战斗时不断更换角色的服装来进行战斗，上一个主机世代的《闪电归来 最终幻想XⅢ》便是一个好例子。

不过随着数字化的发展以及DLC的全面流行，“换装游戏”这一词，有时候指代的不是游戏里的换装，而是用来形容那无穷无尽的DLC换装。“《死或生》系列”、“《偶像大师》系列”等游戏系列从PS3/Xbox360世代开始就成为了这类“换装游戏”的代表，购买DLC的价格总和远远超过了游戏本身的价格，而且当中的很多DLC都为换装DLC，玩家们购买它们，只是为了给自己喜欢的角色更换服装而已。

关键词339 小黄纸

所谓的“小黄纸”，是任天堂的会员制积分服务“任天堂俱乐部”（club.nintendo）的纸质载体，虽然美版为红色，但习惯上还是被称为小黄纸。在小黄纸上面印有一串序列号，购买了任天堂的游戏机、周边设备和游戏的玩家，都可以通过小黄纸为自己的会员账号增加点数，从而兑换一些限定版会员礼品和各种数字内容。而根据点数的多寡还分为了一般、黄金和白金会员，玩家可以兑换相应珍贵度的周边。这些周边大都是限时的非卖品，比如未上架的小游戏、原声集CD、T恤甚至是游戏系列的周年纪念品，具有相当高的收

读者的400期寄语 Zorro：祝贺400期Gotcha！！！祝期期重版出来~~我以后也会继续像守护姨夫的微笑般守护你们的~~


341

藏价值。到 2015 年 9 月 30 日服务结束为止，任天堂俱乐部运作了整整 12 年，这种会员福利制度可以说是日本"积分运营"的商业思维的产物，但对于国内玩家来说，却只剩下了数字内容的福利，而且它与游戏机本身的"任天堂网络账号（NNID）"截然不同，两个账号更是让人迷惑。在不合时宜的俱乐部停运之后，新上线的"My Nintendo"会员服务取而代之，支持绑定各种主流社交账号和 NNID，福利完全以数字内容为主，并且融合了手游、掌机和家用机游戏，玩家无论是购买游戏、登陆社区商城还是玩游戏都将获得积分，从而兑换打折优惠和限定特典。

关键词 340 打折促销

网络速度越来越快，存储容量越来越大……硬件上的进化让数字版游戏成为了很多现代玩家的优先选择。除了购买便利以及省去了大量实体盘占用空间等优势外，各种各样给力的打折促销活动也是刺激玩家消费最大的动力。由于不再经过实体商店这样繁杂的第三方销售渠道，数字版游戏几乎是由平台服务商与游戏发行方共同管控的，因此可以非常灵活地调整价格或是推出活动，如此一来打折促销的力度和范围便有了显著提升，覆盖的玩家面也更广。PC 上的 Steam 平台可谓深谙此道，三天一小折，五天一大促，各种名义的节日优惠更是层出不穷，不仅成功拉高了游戏销量，也打响了自己的品牌名号，在玩家圈中已然成为了一种文化。而 PlayStation Store 和 Xbox LIVE 两大主机的网络平台也开始逐步加强折扣力度，为玩家带来了更多的实惠。

关键词 341 共斗游戏

所谓"共斗游戏"，即着重于玩家合作，共同挑战强敌，让玩家能够充分享受共斗乐趣的游戏作品。随着"《怪物猎人》系列"的大热，共斗游戏便成为该系列以及其同类型游戏的代名词，逐渐被玩家们熟知。一般来说，共斗游戏中往往需要有许多强力的大型敌人，在玩法上注重动作要素，并且能够将重复挑战强敌以及多人合作的乐趣上升至第一高度。时至今日，已经诞生了不少极为成功的共斗游戏系列，例如"《噬神者》系列"、"《讨鬼传》系列"等等。随着游戏作品的不断增多，共斗游戏的受众群体也在不断扩大，朝着成为独立主流游戏类型的方向发展。相信在以后，会有更多优秀的共斗游戏与玩家见面，并掀起一轮新的共斗潮流。

关键词 342 Made in Player

从地图编辑器，到游戏 MOD，再到《我的世界》等游戏将"改造"与"创造"作为了游戏的核心玩法，玩家对于一款游戏的"再制造"一直存在，而《超级马里奥制造》却让人们清晰地看见了"玩家制造"的强大。虽然这种由玩家自己制造关卡，再分享给他人游玩的理念并非是该作首创，但任何出色的理念一旦和"马里奥"相关联，便会产生出惊人的连锁效应。截至目前为止，《超级马里奥制造》的全球销量已经超过了 350 万，其被制造并分享的关卡超过了 720 万，而其通过直播和视频在玩家间产生的热潮更是现象级别！当然，这些惊人的成绩都根源于"玩家制造"的强大力量。纵观如今大红大紫的《守望先锋》和《刀塔》，追根溯源都是来自于"玩家制造"的产物，所以如果要问最伟大的游戏会来自于哪里，那当然是 Made in Player！



342

关键词 343 九种语言

在登陆 3DS 平台之后，第六世代的《精灵宝可梦 X/Y》首次实现了全球五大地区同步发售，而且也内置了日文、英文、西班牙文、法文、德文、意大利文和韩文七种游戏语言，可以在开始游戏的时候选择其中一种。尽管在香港和台湾都有行货主机，在中国也有神游的 3DS XL 国行主机，但是《X/Y》和之后的《Ω 红宝石 / α 蓝宝石》都未能支持中文语言，这让一直以来的"口袋玩家"感到遗憾。因此在 2014 年 8 月，有人自发组织了一次所谓的"中文化请愿"行动，其建立的请愿网站得到了 25000 多名玩家的署名支持，最终还借着宝可梦世锦赛的机会，向游戏制作人提交了请愿书。尽管制作人没有立即做出回应，但是在系列 20 周年纪念当日的零时，石原恒和在特别影像中露面，正式公布了第七世代的《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》，并且特别提到游戏加入了简体和繁体中文，内置九种语言。作为沉寂已久的任天堂官方中文游戏，本作的中文化可谓意义重大，因此不仅是宝可梦玩家，就连华语地区的游戏业界都为之振奋。由于《太阳 / 月亮》紧接着《Ω 红宝石 / α 蓝宝石》开始制作，或许请愿行动恰恰就在中文化决策的关键时机起到了某种推动作用。

关键词 344 精灵宝可梦 GO

由《Ingress》的开发商 Niantic Labs 和任天堂共同打造的《精灵宝可梦 GO》，毫无疑问是 2016 年最具话题性的手机游戏。即便在少数地区进行测试的时候，也吸引了大批玩家蜂拥而至，导致 Niantic 不得不采取地区限制的措施来缓解服务器的压力。而随着游戏正式在美国、日本等多个地区正式上线后，游戏也迎来了爆发式的增长，短短七天内下载量就达到了惊人的 6500 万，日活跃玩家接近 2100 万，甚至超越了一些老牌的社交软件。凭借着在《Ingress》中积累的丰富经验，Niantic 将基于地理位置的游戏乐趣打磨得更加出色，再加上《精灵宝可梦》这样在全球范围内具有强大号召力的游戏品牌，让这款作品几乎没有失败的理由。越来越多的玩家也因此爱上了户外运动，因为他们有了一个共同的目标——成为最强的训练师。



344

关键词 345 莎木 Ⅲ

自 DC 停产、SEGA 转型之后，每逢 E3 和 TGS，一定会有《莎木》复活的传闻。而在 2015 年的索尼 E3 展前发布会上，传闻居然变成了现实，《莎木 Ⅲ》以众筹的方式奇迹般地出现在全球玩家面

读者的400期寄语

张泽：游戏给了我很多。最重要的是让我的生活充满惊喜。是 UCG 填补了我所有快乐的时光，这是我最开心的地方。也希望 UCG 能陪伴我更多的时光，同时将"努力工作，拼命玩"的精神继承下去。UCG，400 期，我们在一起！！

前。当《江清日抱花歌》的旋律响起之际，无数人为之沸腾。随后仅仅 8 个小时，200 万美元的启动目标就已经达成，为系列历史再添一笔吉尼斯世界纪录。《莎木》是日式 3D 开放世界游戏的鼻祖，其开发成本达到了 70 亿日元。游戏原本计划作为 16 章发售，实际上仅仅推出两章之后就杳无音信。自 E3 2015 后《莎木Ⅲ》鲜有消息传出，不禁令人怀疑其开发进度。不过对于热爱《莎木》、热爱 DC、热爱 SEGA 的玩家来说，《莎木Ⅲ》自身的存在就已经是其最大的意义。不管游戏最终会做成什么样，只要能讲完这个故事，就足以让我们买买买了！



关键词 346 最终幻想Ⅶ 重制版

《最终幻想Ⅶ 重制版》来得似乎是在预料之外但细想便会发现一切尽在 SE 的掌控之中。这个品牌毫无疑问是“《FF》系列”中最具吸金能力的，多年来 SE 也一直乐此不疲地将其移植到各种平台，只不过基本都保持了原有的模样，至多是增加了一些无关痛痒的系统设定而已。当高清重制成为主流，粉丝们对于重制《FF Ⅶ》的呼声也日趋高涨，然而在《FF15》还未制作完成的前提下，再多的呼声也只会显得苍白无力。其实在 2014 年的 E3 前，《FF Ⅶ》重制计划就已经开始运作了，只不过 SE 并没有在第一时间公布。不但如此，SE 甚至还玩了个小把戏，在 2014 年年底召开的 PlayStation Experience 上，他们先是在大屏幕上打出了《FF Ⅶ》的 LOGO 令在场玩家们欢声雷动，接着宣布是强化贴图和分辨率的 PC 移植版，将兴奋中的玩家们推入谷底，一时间网上骂评如潮。然而仅仅在半年之后的 2015 年 E3，SE 真的将《最终幻想Ⅶ 重制版》带给了玩家们，当克劳德的背影出现在大屏幕上之时，那一刻的狂喜与感动，非死忠不能懂。《最终幻想Ⅶ 重制版》已确定将会分章节发售，这或许是个不错的消息，至少，玩家们不用再担心像《FF15》那样等上这么久……



关键词 347 最终幻想 15

如果要给 SE 旗下的游戏颁个“最多灾多难奖”，获奖者绝对非《FF15》莫属。2006 年 5 月本作第一次与玩家相见时还叫做《最终幻想 Versus XⅢ》，作为“新水晶物语”系列之一，以黑暗写实的基调和类似《王国之心》的战斗系统迅速征服了玩家们的心，关注度丝毫不逊于《FF XⅢ》。然而同期的《FF XⅢ》和《FF 零式》都已先后发售，《FFV XⅢ》却宛如石沉大海一般销声匿迹，以至于被玩家们调侃成永不会问世的“雾件”。当然，SE 已经在本作身上投入了大量资本，自然不会任其无果而终。从 2013 年开始，本作便开始频繁出现在玩家们的视野中，但每一次现身都伴随着重大改变：作品改名为《FF15》、平台由 PS3 独占变成 PS4 和 XOne、取消原本的女主角史黛拉，换成新女主露娜、制作人由野村哲也更换为田畑端……毫不夸张地说，现在的《FF15》早已不再是当年的《FFV XⅢ》了，惟一值得欣慰的大概就是本作终于要在 2016 年 9 月发售这件事了吧。但十年间已是沧海桑田，你是否值得我付出的这份等待？



关键词 348 游戏改编电影

很多玩家都会觉得，可能某一款游戏大作自己并没有太多的时间去接触，如果能改编成为电影让自己有机会了解一下剧情也是极好的。不过残酷的现实却是，大多数游戏改编电影都烂得让死忠忍不住想要砸烂屏幕，比如《生化危机》。这其实也不难理解，很多电影导演看中的只是游戏的品牌影响力，他们甚至根本没有玩过游戏本身，没有爱的基础自然不可能催生出能令粉丝们满足的衍生电影，至多只能算是个捞钱的工具而已。好在近几年这种状况得到了明显改观，至少导演们终于察觉到了还是粉丝的钱更好赚一些。最新的《魔兽》电影在中国大陆席卷了 14.7 亿元人民币，虽然没玩过《魔兽》的人纷纷表示看不太懂，但老玩家们还是愿意一遍又一遍走进电影院献上自己的忠诚。而即将于年底上映的《刺客信条》也凭借着预告片中的信仰之跃预先给玩家们喂了一颗定心丸。所以你看，讨好玩家真的很简单，不是吗？什么？你说 2017 年初还会有最后一部《生化危机》电影？就让我们忘记它的存在吧……

关键词 349 中文化

不是针对谁，国内大部分玩家玩游戏时都会受到语言环境的影响，即使编辑部的众编辑也很少有英日双修的人士。即使靠着多年的游戏经验通关甚至完美游戏都没有问题，但游戏体验终究还是会受到影响，所以中文版游戏对国内大部分玩家都十分必要。虽然第一方厂商已经在多年前开始对自家的一线大作进行汉化，但大环境下中文化游戏并没有真正被重视起来。不过，近年来随着国内玩家消费力以及消费观念的不断提升，各大游戏厂商也开始重视起作品的汉化推广。例如《如龙 0》这款作品，在官方推出中文版后，其销售成绩之高超出了所有人的预期。于是在利益的驱使下，中文化似乎突然成为了业界大势，2015 年年内《潜龙谍影 V》、《辐射 4》等 3A 大作相继跟进推出中文版本，就连任天堂也为《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》加入了中文语言，而类似育碧、光荣这些汉化先锋则更不用说。放眼现今的业界，除了部分受众十分固定的作品外，游戏中文化几乎已经成为标配，能坚持不出中文版的大作反倒成了异类。



关键词 350 过审

诚然国行游戏市场的开放，增添了许多没有接触过主机游戏的国人了解家用机游戏的机会，不过也同样因为国行游戏市场处于新兴阶段，许多环节上都还有待完善。根据目前国家有关部门的规定，只有通过文化主管部门审查的游戏作品才能面向国内市场销售，也就是说主机游戏想要在国内发行，必须先过审核部门的关。抛开政治倾向和过度的暴力表现，因为没有分级制度的存在，负责游戏审核的有关部门在审核游戏时还要考虑未成年游戏玩家，所以尺度往往抓得比较严，力求游戏不会对青少年玩家造成不良影响。同样的，又因为游戏这一载体本身的特殊性，对它的审核并不像一些影视作品一样可以简单了事，所以国行游戏过审在最初的一段时间确实十分艰难且缓慢。而且出于国行市场的特殊性，部分作品也要迎合国内的审核要求作出一些修改。但随着有关部门进行游戏审批的经验不断丰富，审核的尺度和速度也一定会更有效率。

读者的400期寄语

笑道人：400 期就要来了，发现除了感叹就是感叹。时间过得太快了，仿佛就是一眨眼的工夫。趁着这个时机也祝 UCG 越来越好，越来越兴旺。也祝小编们工作顺利，工资翻倍。也祝全天下的游戏人，游戏通关不卡关！

2012～2016 业界篇

观业界，风起云涌，残酷寒冬似。对于任何业界来说，竞争都是无法避免的，而游戏业的竞争同样残酷。在这份残酷之下，不少厂商运用了“情怀”、“画饼”、“分章售卖”、“手游”等手段来进行对抗。而Steam和独立游戏的兴起更是让这些竞争变得更加激烈。当游戏业中那些著名的制作人去世或离职，我们才意识到激烈竞争的背后实则是一个寒冬。对于国内的游戏业来说，多年游戏机禁令所带来的寒冬终于在国行上市之后结束。这是我们的回忆与未来，更是这些梦所在的寒冬。

关键词 351 评分

在过去网络并不像现在发达的时代，很多时候一个游戏的媒体评分会直接影响玩家对游戏的购买与否。无论是一线大作还是三线小游戏，一个不错的媒体评分都能给玩家留下一个不错的第一印象。即便是放到信息更加发达的现在，游戏评分依然有着决定玩家第一印象的能力。不光是玩家，厂商也意识到了这一点。无论是在欧美还是日本，都不乏游戏厂商为了拉高游戏分数而千方百计地讨好媒体。甚至为了不影响游戏的首发销量或者为了配合宣传，游戏厂商还会对媒体评分作出相应的规定。“高分神作”也因此不断涌现，然而能在玩家中获得良好口碑的游戏却越来越少。信息媒介的变化也让现在的游戏评分和以往相比发生了变化，主观性越来越强的媒体评分让不少玩家见识到了不同于 3A 大作但同样品质优良的小游戏，但过分主观且带偏见色彩的评分也越来越多。总体而言，关注游戏评分的玩家越来越多，然而对于大部分玩家来说，评分对于玩家选择游戏来说，反而显得没以前那么重要了。

关键词 352 年度游戏

说完游戏评分，接下来就是年度游戏了。虽然在实打实的销量和利益面前，对于游戏厂商而言，评分和年度游戏都显得不太重要。但对于玩家来说，年度游戏是一个对于那一年内游戏界的最佳总结。被玩家称为“游戏奥斯卡“的 The Game Awards（前身为“Spike Video Game Awards”）已经走过了十多个年头，相比游戏评分和销量，这个“年度游戏”对于玩家无疑更加重要。而随着 TGA 的越办越大，游戏业界也开始关注这一游戏盛事。不知不觉间，UCG 自身的游戏大赏也已经走过了十个年头。虽然和 TGA 相比规模更小，但这个由众多中国玩家和读者自己选出的年度游戏无疑比更迎合欧美玩家胃口的 TGA 更加符合中国玩家的评判标准，而对比每一年的 UCG 年度游戏以及 TGA 年度游戏更是能看出中国玩家和欧美玩家之间的差异。

关键词 353 近四年最好 E3

从分量来说，每年的 E3，都足以成为当年的关键词。而在最近的 5 届 E3 中，最受好评的一届当属 E3 2015。务实的微软拿出了向下兼容、精英手柄以及一大堆即将发售的大作；机智的索尼甩出三张怀旧牌：《最终幻想Ⅶ》、《莎木Ⅲ》、《最后的守护者》，成功赢得了媒体和玩家的一片叫好；内敛的任天堂虽然还是只举办数字发布会，然而公布的游戏阵容不仅强大，还有马里奥 30 周年这个重磅主题。在次世代主机步入正轨之际，三大硬件厂商都在全力以赴，使得 E3 2015 精彩纷呈。说这是自 2010 年来最好的一届 E3，可谓名副其实。

关键词 354 情怀作

当国产电影中响起各种上世纪香港金曲时，当过气香港演员纷纷为网游代言时，游戏界又一次迎来了新的次世代主机。为吸引玩家，游戏厂商们祭出的法宝如出一辙：情怀。于是我们看到了势头不减的 HD、REMAKE、REMASTERED 大潮，众多传说中的雾件也纷纷现身。情怀作这一主题，在 E3 2015 上达到顶点，当《最后的守护者》、《最终幻想Ⅶ》、《莎木Ⅲ》先后出现在索尼发布会上之际，年年失望年年望的感情汹涌地在一瞬间喷发出来，让人感到微软和任天堂再公布什么都不重要了。

关键词 355 重启新作

近年来，《古墓丽影》、《杀手》、《毁灭战士》等知名系列纷纷宣布重启，推出了既没有副标题也没有序列号的新作，给人一种“一言不合就重启”的感觉。其实重启一个经典系列，哪有那么简单。如果不是旧有模式已经走到山穷水尽，除了少数大智大勇的制作人外，没人愿意冒风险去得罪旧有玩家。令我们欣慰的是，从目前来看，这些敢于重启的作品大多都获得了成功，而究其原因，还是因为自身的素质过硬。只要素质足够好，老玩家就不会吝于支持，新玩家也愿意试上一试，如此一来，重启的目的就算是真正达到了。

关键词 356 画饼

“画饼”取自于成语“画饼充饥”，游戏业中多用来形容某些厂商仅放出游戏的宣传片或公布了游戏的计划，但却迟迟未公开游戏的发售日程。对于厂商来说，在游戏还未开发完成之前，公开一些影像或计划来进行适当的宣传并无什么大碍，但如果因此减缓了开发的速度或者因此停止开发，这自然会引起玩家们的不满。所以，对于玩家们而言，厌恶的并不是画饼这一行为，而是画饼之后依然无进展的结果。当然，如今的厂商也越来越多的意识到了玩家们对于画饼的态度，不仅学会了时不时汇报下开发进度，更是推出了“情怀煎饼”。当“情怀味”的煎饼画在了你的眼前，就问你吃不吃？

关键词 357 众筹

某种程度上，众筹的出现可以说是游戏界严重分化的产物，当厂商开始注重产品开发投入的风险，不断地推出 3A 级作品的续作而不是勇于创新时，对于新游戏作品的期待和对于经典游戏作品延续的需求最终就催生出了这种制度。众筹的通常流程，是制作者在众筹网站上发布自己想要制作游戏内容的大概介绍，甚至可以配以概念原画、设

定和简短的介绍视频等等，并面向所有的网络用户募款。一般来说，众筹都有设立募款目标，只有达标才算是募款成功，失败则所有募款会返还给捐款的用户。目前，众筹已经成为了独立游戏界流行的资金获取方式，部分游戏作品甚至会在多个众筹平台进行募款，以保证资金充足。同时许多古典游戏类型和 IP 也是通过众筹的形式来推出其续作或是精神续作。

关键词 358 分章售卖

游戏界如今大制作风行，动辄投入过百甚至几百人力去开发一款作品，除了是玩家眼光日渐变高导致对品质追求的提升，另一个重要原因就是开发周期的相对紧迫，一款开放世界作品往往只有两三年的开发时间，需要制作的内容却远超常人想象，要保证赶上发售期只能用人力去堆。而在这种苛刻的环境当中，以 Telltale 为代表的美式 AVG 厂商惯于使用的分章售卖方式就变成了不少人力缺乏的厂商的救命良方，因为当游戏变为分章售卖之后，开发时间压力就可以得到缓解，也可以通过这种方式变相延长游戏在玩家当中的关注度。但总体而言，3A 级作品当中采取这种策略，还是和游戏本身的形式有着关联，例如《生化危机 启示录 2》采用连续四周分章售卖，营造出了一种类似在追看电视剧的感觉。

关键词 359 改编作品两极化

电影和动漫题材改编游戏作品在欧美和日本都算是种常见的游戏类别，内容无非都是根据热门的作品来制作符合其故事风格的游戏。但是这几年按照发展方向，两个不同市场之间的差异越发明显。在欧美地区，制作态度相对认真，甚至是向着 3A 级别作品发起挑战的改编游戏时有出现，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》可以说是其中的代表作，而最近由 Telltale 制作的《蝙蝠侠》文字冒险作品也靠着优秀的故事得到了不少好评。而在日本地区，改编作品虽然也偶有《进击的巨人》和《海贼无双 3》这样品质相对不错的游戏，但大部分作品仍然停留在做到能玩的程度然后赚粉丝钱的境界，极少出现像《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4》这样的杰作，浪费了日本地区数量惊人的优秀动漫 IP。

关键词 360 MOBA

这个近几年越来越受关注的游戏类型全称是“多人在线战术竞技游戏”(Multiplayer Online Battle Arena)，其基本形式可以追溯到《魔兽争霸 Ⅲ》的粉丝自制地图“DOTA”，其特点就是放弃了传统即时战略游戏当中的大规模调兵遣将，而是让玩家扮演一个单独的角色，在战场上通过消灭敌兵、破坏炮塔和击退敌方英雄的方式来营造战局优势，并最终通过局面优势来推进到敌方阵地，靠着击毁其城堡来获得最终胜利。这一形式日后发展出了《英雄联盟》和《刀塔》这样高度专业化的 MOBA 式作品，其采用大量个性化英雄来不断延续游戏生命力的做法也启迪了不少游戏作品，家用机领域目前在形式上最为接近 MOBA 又带有创新的作品是融合了 FPS 要素的《为战而生》和融合了 TPS 要素的《帕拉贡》。

关键词 361 家用机电子竞技

电子竞技是个不新不旧的概念，其最早的雏形甚至可以追溯到 FPS 游戏始祖们的网战模式，但真正成型于《反恐精英》和《星际争霸》流行的年代。到了今天，电子竞技已经是可以放到台面与传统体育项目相提并论的一种比赛类型，其存在的必要性也已经靠着众多游戏作品的长盛不衰而得到了证明。于是，在时间进入 2016 年，原本对于电子竞技投入并不特别高的家用机领域也开始意识到这一比赛的重要性，并且投入了更多的资源以期能创造出类似于 PC 平台的电子竞技文化。目前，著名第三方厂商 EA 已经成立了专门的电子竞技部门 CGD，SIE 通过协同《街霸 V》举办 Capcom 杯而试水，微软则宣布为年内大作《战争机器 4》举办专门的电子竞技赛事，群雄并起预示着家用机电子竞技将迎来一番风起云涌。

关键词 362 手游大厂

随着近几年来智能手机的普及，开始有越来越多的游戏厂商进军手游领域。这其实也不难理解，毕竟相比起家用机游戏开发周期长、回本慢的劣势，低投入高产出的手游似乎才是投资人的所爱。可是玩家们对此却并不是很买账，手游作为打发碎片时间的调剂品勉强还可以，但要取代家用机的地位显然还欠缺根本性的原则。如果一个游戏公司，将产品的侧重点从多年来一贯坚持的家用机游戏转移向了手游，那就不可避免要被扣上“手游大厂”这顶不光鲜的帽子，没错，我们说的就是 SE。根据不完全统计，SE 这几年间不但将《最终幻想》、《圣剑传说》、《美妙世界》等品牌搬到了手游平台，其原创的“《百万亚瑟王》系列”更是吸金无数，对改善其财政起到了至关重要的作用。然而与其在手游领域风生水起相对的是《FF15》多年没有明确情报 (尽管本作已确定会于今年 9 月发售，但玩家也等待了太漫长的时间)，其他人气系列也并无太大建树，这让众多 SE 粉丝们感到了深深的不安。一句“手游大厂”的背后蕴含的是多少无奈与心痛，恐怕 SE 自己也无法无视吧。





■Telltale的《蝙蝠侠》改编作品，或许又会订立出超级英雄文字冒险游戏的新标杆。

关键词 363 画面缩水

随着近年来各大厂商争先参加各种发布会，各种新作的宣传片也变得多了起来。这些真实而绚丽的宣传片将玩家们带到了车水马龙的芝加哥、冰雪萧条的纽约城、风景壮丽的魔幻世界。似乎，玩家们从这些宣传片中看见了真正的“次世代”画面。可惜，宣传片中的“次世代”太“次”，更不属于本世代的我们。当玩家们真正玩到这些

游戏并看到实际画面时，着实被泼了一脸冷水，这些“冷水”都来源于游戏画面的“缩水”。世间最遥远的距离不是网通与电信，而是宣传片在纽约城，实际游戏却在纽约村。当希望变成了失望，真怨不得玩家们冠以“缩水狗”之类的“美名”。但就算失望也不能绝望，游戏缩水是残酷的，但宣传片是美好的，游戏厂商们之所以抛弃了美好，只是因为现实和机能同样是残酷的。所以，并非是玩家们讨厌宣传片的美好，而是人们会潜意识地逃避现实的残酷。只愿，厂商和玩家们对于游戏画面的追求永不缩水。

关键词 364 Steam

随着中国玩家观念的不断变化和经济条件的改善，关于正版游戏的选择问题慢慢从“买不买”变成了“哪里买”。Steam 作为一个早在 2002 年就诞生的 PC 游戏下载平台，其运作相当成功。截至今日，无数游戏发行公司都选择在这个平台发行并更新自家的游戏。除了家用机玩家也熟悉的一些 3A 游戏外，一些经济实力较差但以创意取胜的独立游戏也借着 Steam 平台得以和各位玩家见面。全中文化的界面、相对低廉的价格、亲民的折扣和体贴的退款政策也让国内玩家在购买游戏时有了更多的选择。而随着国内玩家群体的扩大，Steam 甚至渐渐形成了一个独特的游戏文化圈子，玩家得以在网络和来自世界各地的玩家分享自己的游戏体验。

关键词 365 独立游戏

独立游戏泛指开发者不依赖大型发行商提供资金的情况下，按照自身的创意制作出的游戏作品。这一类作品甚至在“独立游戏”这个概念诞生之前就存在，但随着游戏界的开发日渐两极化，当大厂商忙着堆砌金钱和人力开发 3A 大作时，独立游戏就作为一个相对的概念被不断炒热，也被不断地泛用。到了今天，这个名词的概念已经非常模糊，几乎用于泛指一切大工作室流程化开发创作出的游戏之外的作品，而独立精神则经常被用于形容某款作品的机制标新立异，不遵循现有的流行游戏模式，又或是在剧情表达上独树一帜，不走寻常的王道路线。在此之上，独立游戏最为关键的核心，还是在于创新，当 3A 大作只在有限的范围内革新自我时，独立游戏却代表着原始创新的勇气和突破传统的蓬勃生命力。

关键词 366 SNK

提起 SNK，玩家第一时间想到的必定是其旗下各种格斗游戏系列，尤其是“《格斗之王》系列”，在国内更可以说是无人不知。如今回顾 SNK 的发展历程也颇具传奇色彩，自 2001 年 SNK 宣布破产后，SNK 高层用一招巧妙但极其不光彩的手段坑了日本柏青哥大头 ARUZE，从而成功躲避巨额的债务。此后成立的 SNK PLAYMORE 虽然也有不少作品推出，但始终难以再现当年的光辉，即便 2015 年被中国游戏运营商收购后也是相当低调。直到 2016 年 4 月，官方正式发布《格斗之王ⅩⅣ》，在游戏发布的同时，公司也宣布重新定名为 SNK，这种“回归”之举也让人看到了 SNK 重振当年勇的决心，眼下《格斗之王ⅩⅣ》发售在即，就让我们拭目以待吧。

关键词 367 TellTale

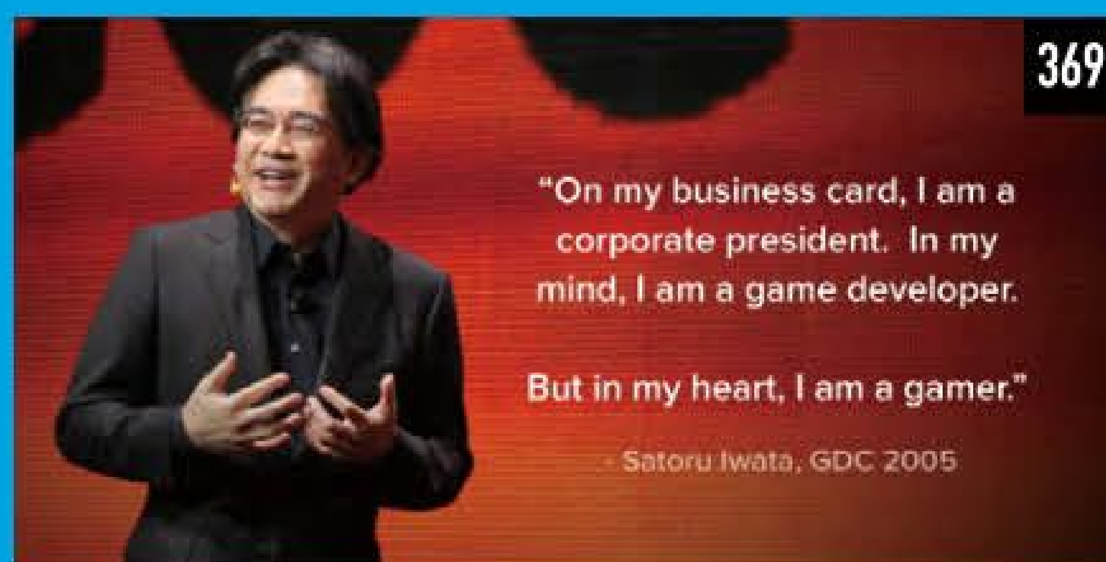
俗话说得好，在 TellTale 的调教下，没有什么游戏是不能改编成文字冒险的。从《行尸走肉》开始，TellTale 正式走进了各位玩家的视野当中。无论是《行尸走肉》、《权力的游戏》还是原作和文字冒险貌似完全搭不上边的《我的世界》、《蝙蝠侠》，TellTale 都把它们改造成了一款文字冒险游戏。曾有玩家“抱怨”过，TellTale 游戏形式单一，就是让你不停的选择，中间来几个 QTE 让你提提神，而且要命的是还一点可重复价值都没有。但正是这种游戏形式，让玩家能够通过自己的选择来推进并谱写属于自己的独一无二的故事。纵观这个业界，在这一点上做得最好的就是 TellTale。直到现在，这个从昔日缔造过《猴岛小英雄》等经典冒险游戏的 LucasArts 脱离出来并独立的 TellTale 依然在不断地推出着只会问玩家多项选择题的游戏，一个又一个故事等待着玩家来谱写。那么选择题来了，面对这些游戏，你是选择“买”还是“不买”呢？

关键词 368 CD PROJEKT RED

从当年的东欧小厂到如今的“波兰国企”，从曾经的默默无闻到现在的举世瞩目，CD PROJEKT RED 的变化与成长正如“《巫师》系列”中的希里一样，历经坎坷又充满传奇。这家厂商之所以被玩家们所熟知，不仅是因为他们制作的《巫师 3 狂猎》获得了 TGA2015 的年度最佳游戏，更是因为他们那颗一切为玩家们着想的心。《巫师 3 狂猎》为玩家们准备了 16 个免费 DLC，以及两个十分厚道的资料片，两个资料片的厚道程度足以充当一款全新的游戏，也难怪玩家们会冠以其“波兰蠢驴”的美名。在如今这个 DRM 来认证与 DLC 卖服装的时代，还能有这样一家开放包容的厂商，实在是太难得！当《巫师 3 狂猎》结束了杰洛特的故事之后，CD PROJEKT RED 投入到全新作品《赛博朋克 2077》的开发制作中，而这一次又会上演怎样的传奇呢？

关键词 369 玩家之心

“在我的心里，我是一个玩家。”任天堂前社长岩田聪在游戏开发者大会（GDC 2005）带病演讲时说出的这句话，在十年后被游戏业界无数次地引用。2014 年 6 月，岩田聪因为“身体原因”未能前往洛杉矶参加当年的 E3 展会。之后任天堂官网公告称其患上早期胆管肿瘤而接受了手术。短暂休养后，岩田聪重回工作，却在一年后的 2015 年 7 月 11 日因为病情恶化而逝世，享年 55 岁。岩田聪在 2002 年临危受命，接过了任天堂社长的重任，之后提出了触摸世代以及体感游戏的概念，推出了 NDS 和 Wii 两台风靡全球的主机，将任天堂的业绩带到了最巅峰。不管是在 HAL 研究所的早期程序员生涯，还是加入任天堂的 15 年间，他始终都在思考“如何将游戏做得更加好玩”并且致力于“扩大游戏人口”，而对于有趣的游戏，他更是亲力亲为地进行推广。通过任天堂直面会和社长讯等形式，不仅让“最会玩的社长”形象深入人心，而且也让玩家对游戏和开发团队有更加直观的理解。作为任天堂社长，岩田聪鞠躬尽瘁，他的玩家之心，更是赢得了业界无数游戏人的由衷敬佩。



关键词 370 汤姆·克兰西

身为一个没有从军经验的普通公民，汤姆·克兰西却靠着军事小说扬名世界，其创作的小说中有大量的畅销书，包括处女作《猎杀红色十月号》。他甚至在游戏领域当中都有着极高的认知度，而这很大程度上要归功于育碧买下了他的作品冠名权，并以此开发了一系列充满了想象力的军事题材作品，从早年的《彩虹六号》，到《幽灵行动》，再到挑战《潜龙谍影》军事潜行游戏地位的《分裂细胞》和试图与《皇牌空战》交锋的《鹰击长空》。可惜这位大师没来得及看到自己名下的作品更进一步的成长，便在 2013 年 10 月 1 日与世长辞。在他去世后，汤姆·克兰西系列仍然推出了新的游戏系列，那就是末日危机题材的《全境封锁》，和明年将会发售的沙箱风格新作《幽灵行动 荒野》。

关键词 371 小岛秀夫

2015 年《潜龙谍影 V 幻痛》发售期间，除了游戏本身优秀的素质广受玩家好评外，小岛秀夫与 Konami 之间的恩怨也是玩家之间热议的话题，从最初小岛秀夫与 Konami 闹翻的传闻传出，到 VGA 颁奖礼因 Konami 的阻挠致使小岛秀夫无法登台领奖，再到小岛秀夫带领团队离开 Konami 后马上宣布自立门户，可以看出两者之间的恩怨早已根深蒂固。“没有小岛秀夫的《潜龙谍影》

读者的400期寄语 **侍魂鸟**：UCG400，感动 400，希望 400 只是个起点，能让她成功的一直奔跑在以后漫长而又精彩的游戏路途上！

并不是真正的《潜龙谍影》。”这是系列粉丝在小岛秀夫离开 Konami 后的一大共识。而 Konami 确实也没有让粉丝“失望”，推出了高清重制版的《潜龙谍影 3 食蛇者》，的柏青哥，额……如今一年过去，虽然小岛秀夫新工作室只有《死亡搁浅》这样一款只有概念预告片的游戏公布，但这并不影响他 T 恤手办等周边卖得飞起，从各种意义上来说，小岛秀夫与 Konami 之间的风波，小岛无疑是大获全胜的一方。

关键词 372 陈星汉

出生于中国上海的陈星汉，可以说是电子游戏业界最为杰出的华裔游戏制作人。不同于大部分游戏制作人，陈星汉的作品大胆跳出了商业游戏的框架，用独特的玩法与艺术化的表现手法，感染玩家的内心世界。正因如此，他的作品也被誉为“禅派”。在加入了游戏公司 Thatgamecompany 之后，陈星汉参与设计了数款直击人心的经典游戏，从《云》、《流》到《花》再到《风之旅人》，陈星汉的作品一再带给玩家惊喜与感动，也影响了不少业界同僚，更获得了无数的大奖。陈星汉对于业界的贡献以及其作品的影响力，足以让他的名字载入业界史册。


372

关键词 373 谢恩伟

虽然游戏业不是娱乐圈，不过各个游戏厂商从来都需要一个“形象代言人”来进行宣传。这个人也确实需要像明星一般，做好个人形象，有能够吸引玩家的个性，有专业知识可以在展会上畅谈公司大计。虽然在玩家眼中他们是这个星球上最专业的游戏人群体，但有时候赶上密集宣传的他们其实真的很像是四处走穴的明星……作为微软 Xbox 中国区的代言人，谢恩伟这个名字如果在 2014 年之前和各位玩家说起，大家可能还会一头雾水，不过经过近两年 Xbox 游戏主机业务在国内的发展，大家已经对他越发熟悉。1994 年就加入微软的谢恩伟原职位是：大中华区首席云计算战略师，也是微软大中华区高级副总裁，不过随着 Xbox 业务在国内的开展，他又有了新的职务：Xbox 事业部中国区总经理。值得一提的是，因为谢恩伟宣传时态度十分亲和，大家将他的总裁职务和姓氏进行组合，起了一个“Boss 谢”的爱称。

关键词 374 添田武人

作为 PlayStation 中国区的负责人，添田武人绝对是索尼公司最适合这个职务的人选。小时候因为父母工作的关系，添田武人来到中国，并在北京度过了自己的童年时光，而长大后他所就读的大学也是我国最有名的大学之一的“北京大学”，而且还是中文系……这样的受教育经历，不仅让这位日本人对中国文化有了丰富的了解，他对中文和汉字也十分精通，不仅口语标准，还能写一手好字，这也使得玩家经常戏称他绝对是“中文十级”，而这一特征也让各位玩家对他的印象极为深刻。自 1992 年加入索尼后，添田武人曾被任命负责索尼音响娱乐美国总公司的宣传推广和品牌活动策划的相关工作。而在索尼 PlayStation 中国的业务开展起来后，添田武人自然就成了不二人选。在 PlayStation 中国开展业务的这段时间里，随着玩家对他的不断熟悉，玩家用他名字的谐音取了“五仁叔”的称呼。值得一提的是，添田武人曾经还在冯小刚执导的《大碗》中客串过一位角色，有过电影拍摄经验，怪不得接受采访时五仁叔的镜头感总是这么好。


374

关键词 375 国行

要说国行主机游戏，就不得不提十多年前的那纸禁令。早年间其实索尼和任天堂都曾尝试过对中国市场进行开发，不过为了防止青少年沉迷游戏，我国有关部门推行了“游戏机销售禁令”，这一决定也将家用游戏主机关在了国门之外。十多年来主机游戏在国内始终登不得台面，喜爱主机游戏的玩家也只能通过一些特殊渠道来购买主机。

好在到了 2014 年，国务院办公厅发布通知，调整了上海自贸区内相关于行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施目录，开始允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售。在通过文化主管部门内容审查后，游戏设备及软件可面向国内市场销售，这也意味着在整整十三年之后，玩家终于可以在国内享受行货游戏主机服务。经过一年的发展，在去年的“2015 家庭游戏开发者大会”上，相关业内人士宣布国行市场 XOne 及 PS4 主机合计销量已经超过 50 万台。在两大厂商的努力之下，相信国行游戏市场的未来还会发展的更加成熟完善。最后，还是要跟大家说明一下，除了国行以外，大家在国内购买的其他任何地区的主机都不能称之为行货，例如美行、港行其实都是通过特殊渠道进入国内的水货产品。


373

读者的400期寄语 L1on：祝愿 UCG 再接再厉，继续为我们广大玩家打造精彩纷呈的游戏书籍！



2012～2016 玩家篇

作玩家，岂不快哉，新潮春天来。玩家们在这四年之间见证了太多新浪潮的到来。微博和微信的流行催生出了“自媒体”这一媒体形式，视频和直播的火热使得弹幕互动进入了玩家们的生活，而国行主机与游戏的到来更是将这股新浪潮推向了最高峰。冬天即便再寒冷也终会迎来春天，而玩家们在这四年见证的种种新浪潮正是国内游戏业春天的到来，新的希望正在这里萌芽。作为见证并经历了这一美好时代的玩家，人生如此，岂不快哉？这是我们的回忆与未来，更是这些梦所在的新春。

关键词376 自媒体

随着网络的高速发展，“自媒体”一词越来越多地进入了人们的视线。自媒体是普通大众经由数字科技强化、与全球知识体系相连之后，一种开始理解普通大众如何提供与分享他们本身的时事和新闻的途径。或者说，自媒体是通过网络平台分享自己所见所闻所感的传播者。得益于近年来微博、微信等网络社交的流行，再加之游戏视频和游戏直播的兴起，玩家们获得游戏资讯的方式越发多样化，将自己的游戏心得进行分享也变得相当便利。自媒体便是这一时代的产物，它的多样化、平民化和普泛化是传统媒体难以具有的，也是其能爆发式发展的力量来源。对于玩家来说，自媒体的出现使得他们获得资讯的途径多了很多选择。而对于身为玩家的自媒体来说，他们的出现正说明了这已经不是那个“需求资讯”的混沌时代，而是一个“挖掘并分享资讯”的大众时代。纵使时代如何更替，媒体也不会消失，因为这是人们的需求，更是时代的印记。

关键词377 万能的微博

随着网络交流平台的不断发展，国内网民们的交流方式也变得多种多样。微博作为一个能够让人们与好友以及陌生人进行交流沟通的平台，它在不断提高人气的同时，也影响着玩家们的生活。“万能的微博”一词并非指代微博能够发布视频和图片等功能，而是指人们能够通过微博的各种功能来发布求助信息。这些求助信息通过粉丝们或者陌生人的转发来传递给其他人以寻求更多人的帮助。玩家们对游戏内容、对业界动态感到一头雾水时也会使用这种方式来寻求帮助或者科普，同时还能促成玩家之间的交流，算是一举两得的好事。

关键词378 点赞

玩家们对某个人的意见深以为然的时候一般会使用“+1”、“我服”作为对原作者的赞同。作为我国目前最活跃的网络交流平台之一，微博推出的“点赞”功能从一开始的被质疑到现在被用户们所接受，使得“点赞”一次成为了玩家们对其他人看法表达赞同的一个形式。而有些时候，“点赞”并非单纯是指代对其他人看法的认同，也许还是对某个人遇到倒霉事表示幸灾乐祸的一种形式。在《血源诅咒》和《黑暗之魂Ⅲ》发售后不久，微博上诸多玩家深陷宫崎英高的“阴谋”而在微博上抱怨自己的“死亡进程”时，诸多玩家对此纷纷表示“点赞”。

到了现在，“点赞”的平台也渐渐扩展开来了，海外的主要交流平台推特把他们原本的“收藏”图标给换成了“点赞（いいね）”。甚至于PS4和PSV都有点赞，在PS4上购买游戏时或者在PSV的游戏动态里观看好友的奖杯获得情况时，玩家都能够按下那翘起大拇指的图标来对游戏或者好友的奖杯表示“点赞”。

关键词379 视频攻略

与传统的艺术形式相比，交互性是电子游戏所独有的要素。对于玩家们而言，游戏“好不好玩”、“怎么玩”、“如何玩的好”一直是他们关注的焦点。关于某款游戏“好不好玩”这一点，自身口味的不同使得玩家们很难有一个标准，但对于“怎么玩”和“如何玩的好”这两个问题，游戏攻略则能够给予一定程度上的解答。游戏毕竟是建立在声音和图像表现上的作品，传统的图文攻略再怎么详细也无法还原出最真实生动的流程打法，而视频攻略的出现则很好的弥补了这一点。这种将游玩流程通过录制进行完全记录，再加以文字和配音进行说明的方式，能够向观众完全再现当初的游玩流程和方法，从而在一定程度上直观地解决了“怎么玩”和“如何玩的好”，而将游戏除互动性外的其他要素完全呈现，也能给“好不好玩”提供许多参考。这种攻略性与观赏性的相结合，使得视频攻略受到了不少玩家的青睐。

关键词380 网络直播

多少年前，“直播”一词还和“电视”绑定在一起，直播那可是最尖端的技术，一般大众可是望尘莫及。但科技与网络的发展确实太快，如今一般大众也可以通过网络进行直播。如果说视频的出现消除了视频主与观众空间上的隔阂的话，那么视频直播的出现则将时间上的隔阂进一步消除。对于游戏而言，玩家观众们可以通过直播来直观实时地观看主播们玩游戏的过程，还可以第一时间看见一款新游戏的画面，无论是游戏资讯还是游戏玩法，直播都能够在一定程度上给予满足。曾经那些电竞选手或者游戏达人都通过直播与玩家们见面，在学习他们打法与思路的同时，更是能够通过弹幕进行互动，这确实是一种独特的社交方式，更成为了玩家们新的生活方式。UCG在媒体形式和资讯传播媒介方面做了许多尝试，而网络直播正是我们目前正在进行的项目之一。以直播的形式带给玩家们更多关于游戏的精彩内容，是我们不懈奋斗的目标。欢迎各位读者来UCG的斗鱼直播间做客。



读者的400期寄语 **火力银电**：我见证了UCG一路走来，UCG也伴我长大，愿UCG就这么一直走下去，期待以后的500期，600期甚至1000期！

关键词 381 弹幕互动

弹幕，原意是指一定数量的火炮所提供的密集炮击，在如今这个网络时代又指在视频播放画面中同时出现的大量评论字幕。源自日本弹幕视频分享网站“NICONICO 动画”的这一系统，在国内乃至全世界都火爆异常，无论是视频网站还是直播平台，弹幕互动都成了不可或缺的用户服务。如果说游戏厂商对于游戏的制作是“第一次创作”的话，那么游戏视频的作者对于视频的录制、剪辑、配音等便是“第二次创作”，而弹幕则可以算得上是“第三次创作”。而根源于游戏本身、创作于视频作者、互动于玩家观众的这一视频作品，其所包含的艺术特征与信息量可谓相当惊人，也难怪游戏视频如今的火爆。从游戏本身来说，剔除了互动性的游戏视频并不能算是完全真实的反应了该游戏的内容，但弹幕互动却在一定程度上弥补了缺失的互动性，使得游戏视频有了另一种可能性。对于直播而言，弹幕的互动更是其运作的根本，主播与观众通过弹幕的互动交流推动了直播的顺利进行。弹幕互动正是这一大众时代的代表与产物。

关键词 382 买正版

从 PS3/Xbox360 时代开始，由于客观原因，玩家们无法在最先端的游戏主机上游玩便宜到几乎不用花钱的盗版游戏，而身为游戏迷的他们无法忍耐住游戏的诱惑，渐渐地就开始购买正版游戏。正版游戏的风潮是从 PS3/Xbox360 开始吹起，而盛行之时则是在当下的 PS4/Xbox One 时代。随着网络购买平台的不断发展和生活水平的不断提高，玩家们获得正版游戏的渠道也不似以前那般困难，游戏的价格也渐渐变得处于能让玩家们的经济能力承担得起的程度。加上进入本世代之后三个第一方厂商也开始越来越重视中国市场，为各类游戏提供官方中文版，这是玩家们“弃盗从正”的最大原因之一。

关键词 383 限定版

在“买正版”一词在玩家群体里变得习以为常的时，某些游戏系列的粉丝们对于仅仅是以购买正版游戏来为心爱的系列“添砖加瓦”的行为感到不满足，渐渐的，“购买限定版”开始成为玩家们对某个作品表示喜爱的一个标志。

各个游戏的限定版所包含的内容多种多样，不过每个游戏系列甚至每个游戏厂商、每个销售平台店铺限定的限定版都有着自己的特色。例如 Koei Tecmo 的限定版大多都包含了他们传统的“豪华外包装、游戏原画集、原声音乐集”三件套，Fami 通的 Ebten 店铺特典里肯定包括了“娃娃、杯子、文件夹”三者之一甚至是全部内容。一些一线大作甚至会在限定版特典里准备主角或者其他角色的手办，限定版的内容永远都会出乎所料。



关键词 384 预购

随着网络购物和物流快递的发展，玩家们变得越来越追求能够更早地拿到游戏。大家想要在第一时间看到苦等的游戏发货，想要在发售日当天就玩到游戏，这是为了能更早地体验到喜欢的游戏，而有时候也是为了在网络交流平台上不被好友或者其他人剧透。这种时候大家所采用的手段就是：预购。

通过淘宝等网络购物平台可以在游戏公开发售日和价格的时候第一时间预定游戏，预订好了之后只需要等发售日来临。而有些玩家们觉得游戏的实体版还要走快递太麻烦了，因而选择预订数字版，确保能够在发售日当天就玩到游戏。由于预购游戏时游戏的价格都是以官方定价为准，如果预订实体版的话说不定会遇到游戏不断涨价的情况，降价现象永远都是出现在游戏发售后，所以玩家是否会去预购一款游戏，有时候也代表着他/她对这款游戏期待值的高低。

关键词 385 非洲人/欧洲人

随着 Gacha（转蛋）类手游的兴起，这种带有赌博性质的玩法无时无刻都在考验着玩家的人品和运气，因此“非洲人/欧洲人”这种戏谑的说法也就应运而生。花大钱课金连抽却成果平庸的自然是脸黑的“非洲人”，而随便一次首抽就出高稀有度卡片的无疑是“欧洲贵族”出身，虽然看似带着那么点“种族歧视”的嫌疑，但其实大家并无恶意，更多的是对自己“倒霉”的调侃以及对他人运气爆棚的羡慕罢了。

关键词 386 萌新

萌新，顾名思义，就是萌萌哒的新人，常见于贴吧和网游当中。一般都是用来形容自己初来乍到未见世面，希望老玩家们能多多体谅、适时给予相应的帮助。常见用法有“萌新求问这游戏哪个职业上手比较快？”或是“萌新求带过 XX 副本”等等。而在面对熟练的老玩家时，也会用“萌新瑟瑟发抖”来形容自己“亚历山大”，听上去颇为乖巧可爱。不过有的时候，“萌新”也成为一块免死金牌，仿佛只要说了自己是“萌新”，就可以犯任何错误并且理直气壮不知悔改，并且面对老玩家们的指责还会表现出一副“怎么一点都不体贴萌新”的架势，由此反而令老玩家们心生厌烦。

关键词 387 老司机

与形容新手的“萌新”相对的，就是“老司机”这个词了。这个词最早出自一首非常怪诞的云南山歌《老司机带带我》，后来就逐渐演变成为对那些在网游、论坛中存在时间较长、熟悉各种技术规则与玩法、同时掌握了一定资源的老手们的昵称。不过如果只是单纯地在某个地方呆得时间长，并不足以够得上“老司机”的称号，要成为一名合格的“老司机”，必须具备以下几点：1. 拥有大量资源；2. 拥有可以寻找到稀少资源的特殊途径；3. 对所在领域有着丰富的认知；4. 善于分享自己的资源；5. 愿意对新人给予相关的帮助。看来要成为一位老司机，也绝非易事呢……

关键词 388 后妈服/亲妈服

将用户按照地区来划分服务器，并根据地区提供服务这种做法，对跨国企业来说其实非常常见。毕竟国家地区不同，用户的习惯不同，地区的政策也不同，所以提供的服务自然也要因地制宜。对于我们玩家来说，无论 PSN 还是 Xbox Live，甚至是 APP Store 或者 Steam 等等，不同地区提供不同服务的现状也很常见。但是由于很多客观原因，用户需求并不是每个服都能及时满足得到，所以我们经常会把一些内容更新慢、商城内容寒酸、甚至连网络质量都不如其他地区的服务器称为后妈服。而与之相对的，自然就是亲妈服了。

不过，到底是后妈服还是亲妈服，其实也是相对而言的，就以 PSN 为例，港服近年来 PS+ 会员

读者的400期寄语

Puyu000：还依稀记得 2006 年时，默默许下誓言，等以后工作了，一定要自己买一台 PS3，一台高清电视，一张《最终幻想 XIII》，坐在家中的客厅里慢慢品味。工作之后，UCG 对我来说已经是一名相伴多年的朋友了，路过书报亭时也总会买上一本。

赠送的游戏都明显比日服要给力得多，而且对国人而言，购买数字版游戏的价格也明显更划算。但是一部分游戏的 DLC 更新速度却跟不上日服，某些日系游戏的试玩版也只有日服推出，所以到底亲妈服还是后妈服，很大程度上也决定于玩家有没有自己跑错服。

关键词 389 666

666 是中文“溜”的谐音，多用于形容某件事情做得非常好。这种说法最早出现于《英雄联盟》等电子竞技游戏中，当直播出现了精彩的一幕，或者主播运用了高超的技巧时，弹幕评论便会出现一长串的“666666”来形容其玩的很“溜”。如今这个词已被广泛地用于对任何事物的赞赏。无论是视频还是直播中，由观众所发出的弹幕不仅会影响主播的情绪，更会影响其他观众的感受，“弹幕礼仪”一直是不少弹幕大神不断强调的一点。而用于赞赏的 666 不仅给予了主播正面情绪，更是向观众们传播了正能量，实在是优秀弹幕礼仪的代表。当然，666 发展到现在也多了几分嘲讽的意味，当主播发生失误或者出现一些搞笑情节时，观众们也会用一连串 666 来进行吐槽和嘲讽。只能说，最 666 的还是各位弹幕大神啊！

关键词 390 洛圣都

我们这种亿万富翁只会生活在南部城区的沙滩上，北部山区是只有穷鬼和疯子才会去的地方！作为《横行霸道 V》中的游戏场景，洛圣都这座阳光明媚，环境宜人的城市从 2013 至今已经吸引了 6000 万左右的玩家前来游览，这个数字放在 2015 世界国家人口统计名单中计算的话，能排到差不多全球前 25 名的位置。而洛圣都的实际占地面积则只有 71.2 平方公里（27.5 平方英里），虽然这个大小已经比《横行霸道 Ⅳ》、《横行霸道 圣安德里亚斯》和《荒野大救赎》加起来还要大，但是算起来的话，洛圣都可能依旧是这个世界上人口密度最大的城市（笑）。另外，因为在这片地图中，玩家的大部分可游玩内容都集中在南部的中心城区，而北部则大多是山地和荒野地形，所以平时大部分玩家也都会挤在南部繁华的城区里面。一些前来游玩的洛杉矶人可能会说洛圣都和洛杉矶有些类似，还有个眼神不太好的网站维护拿洛圣都的照片当做洛杉矶的城市介绍图使用，你知道这两座城市要怎么分辨吗？好麦坞的山顶上竖着的招牌写着的是“VINEWOOD”而不是“HOLLYWOOD”，不要看错了哦。

关键词 391 受苦

无论是在“《魂》系列”还是在《血源诅咒》，玩家扮演的角色都是“不死”的。HP 耗尽只会让玩家回到复活点，然后再来一次，而只有经历过这些苦难与磨练后，玩家才可以通过重重难关，战胜一个又一个强敌，因此也不难理解为什么“《魂》系列”会戏称自己不断重来是在“受苦”了。“受苦”这个梗实际上是起源于著名主机游戏解说秦先生……不，Mr.Quin 的视频中。之后渐渐从观众群体传播到了玩家群体并广为流传，“受苦”一词也渐渐地从调侃和自嘲变成了“《魂》系列”玩家群体间的共鸣以及一种独特文化。



391



390

关键词 392 屁股

暴雪出品的《守望先锋》已然成为了一款世界级的现象级游戏，编辑部也未能幸免，虽然现在热度有所消退，但每天仍有不少人组队奋战于其中。这款作品风靡全球的原因除了游戏自身出色的玩法设计与紧张刺激的对抗性之外，以“屁股”为关键词的病毒式营销更是起到了推波助澜的作用。事件的起因是由于测试阶段中有玩家反映猎空的背影过于性感，会对喜欢这款游戏的青少年产生不好的影响，而暴雪还真的因此进行了修改。不过暴雪这次“顺应民意”的做法反而让事件朝着反方向发展，越来越多的玩家开始关注游戏角色们的背影，尤其是性感的臀部，并以此为乐。这也激起了大批同人画师们的创作灵感，一时间在各个社交网络上扑面而来的都是圆鼓鼓的“屁股们”。“屁股文化”不仅让《守望先锋》为更多人所熟知，游戏也因此得到了“守望屁股”的新名号。

关键词 393 来局昆特牌吧

如果说“直到我的膝盖中了一箭”让玩家们感受到了美式沙箱 RPG 的魅力，那么“来局昆特牌吧”便使这种魅力更加大放异彩。昆特牌是《巫师 3 狂猎》中的小游戏，其简单的上手难度和满载的趣味性令玩家们印象深刻。游戏中存在着许多昆特牌的专属任务，完成这些任务的方法并非是杀怪除妖，而是与 NPC 们打昆特牌并获得胜利。除了这些专属任务外，主人公杰洛特也可以直接要求打牌，他与各种商人和人物频繁对话并非为了买东西或推动剧情，仅是为了“来局昆特牌吧”。“白发老人多年寻女，沉迷打牌无法自拔”，杰洛特在剧情关键时刻依然打昆特牌的举动实在令玩家们哭笑不得，也难怪会有“昆特牌是游戏本体，沙箱 RPG 只是附赠”的调侃。深知玩家们在《巫师 3 狂猎》中的打牌之苦，CD PROJEKT 在 E3 2016 宣布将推出了昆特牌的独立游戏《昆特牌 巫师卡牌游戏》。终于，玩家们可以互相切磋提升牌技啦，还犹豫啥，来局昆特牌啊！

关键词 394 捡垃圾

对于“《辐射》系列”老玩家来说，捡垃圾并不是什么稀奇事。毕竟在早已被核弹洗劫过的废土上，还能残留在那里并让玩家搜集的也只剩垃圾了。2015 年的游戏《辐射 4》中，由于新加入的聚落建设和武器改造系统，使得游戏中的每一个垃圾，小至玻璃汽水瓶、大至生锈铁块都能被玩家循环再用并“变废为宝”。捡垃圾在系列中不是什么稀奇事，但像《辐射 4》那样所有垃圾一视同仁全都捡走的也算是系列少见。即便《辐射 4》可供玩家做的事情有很多，更是有众多支线任务还有收集等待着玩家去完成，甚至还有个失散多

读者的400期寄语

飞死超人：《游戏机实用技术》像一台轰轰烈烈的老蒸汽火车喀嚓喀嚓地转动着时代的巨轮，陪伴着少年渡过了他的高中时光、他的大学时光、他的青年时光……载着少年穿越了 PS2 时代、GBA 时代、PSP 时代、Xbox360 时代……

年的儿子要寻找，然而大部分玩家依然沉迷于在废土上捡垃圾，然后像个囤物癖一样把垃圾塞满自己大本营的储物箱。



关键词 395 逛展会

对于玩家而言，"逛展会"其实是指游览与二次元有关的ACG展会，包括漫展、同人展、游戏展等等。随着近几年国内外ACG相关展会的频繁召开，通常被外界看作"宅男"的二次元爱好者们，也逐渐开始热衷于参与现实中举办的ACG活动，感受活动现场的火爆气氛，或是与自己的偶像进行一次零距离接触，玩家群体也是其中的一部分。值得一提的是，虽然E3、TGS等大型游戏展会均在国外举办，但随着网络直播技术的日渐成熟，玩家也可以足不出户地通过电子设备"逛展会"，获得第一手的展会与发布会情报。此外，近年来UCG除了每年都在坚持为玩家带来大型游戏展的详细报道外，更是在ChinaJoy 2016设立了展台，与逛展会的玩家实现了真正的零距离接触。

关键词 396 扫码

曾经，扫码对于百姓而言仅仅是商场或超市结账时由营业员来扫一扫商品条形码。如今，随着网络技术的提升与二维码的兴起，扫码成了百姓生活中的常见动作。付款时，不用掏钱包，扫下码便能从电子钱包里扣款；下载APP，不用输网址，扫下码便能从网页中下载。扫码给生活带来的便利实在太多，以至于我们更离不开手机了。玩家们对于扫码更是熟悉，3DS的不少游戏与服务中都加入了扫码功能。《精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石》可以通过扫码获取其他玩家秘密基地的地址；《跃出 动物之森》可以通过扫码获得其他玩家分享的图案设计。随着数字化时代的高速发展，扫码将会为玩家们的生活与游戏带来更多的便利和乐趣。如果各位读者还未体验到扫码所带来的便利与乐趣，不妨来扫下左图中的二维码，新世界的大门将



因此为你打开！

关键词 397 APP

APP是Application的缩写，一般是指手机上的应用软件。各种APP为如今的智能手机增添了太多功能，完善了手机原始系统的不足。借助于APP，听歌、看电影、玩游戏、刷微博，手机的多功能已经可以和电脑相媲美。曾经，有一个百思不得其解的难题困扰着无数的读者，那便是"UCG到底有没有APP"。现今，这个问题已经不再困扰，UCG已经拥有了属于自己的APP。各位读者不仅可以通过手机APP直接购买《游戏机实用技术》、《掌机王PLUS》、《次时代专辑》、《游戏·人》等多种刊物的数字版，更是能获得不少刊物的免费阅读与各种优惠。数字版杂志的排版多数都进行了手机屏幕的适配，能使各位读者不再有繁琐的放大缩小调整操作。也许，还有一个难题困扰着不少读者，那便是"UCG的APP到底去哪里下载"，这里郑重地告诉各位读者：请阅读关键词396"扫码"。

关键词 398 微信

随着大家对微信公众号这种传播形式认可程度的加深，我们UCG公众微信号也获得了不俗的增长。既然读者更加重视，我们当然也会进行更多努力来为大家带来更好的内容，不过大家要问是什么促使着我们如此努力，当然是为了在微店卖更多的书啦~~好吧，不开玩笑，其实类似微博微信这种传播途径的普及，让我们有机会和各位读者的距离更加接近，彼此之间也更容易进行交流。作为半月刊的我们，可以依赖这些平台和玩家保持更多的互动，获得读者们认可，也能方便我们在平时为大家带来最新的游戏相关内容，这才是我们坚持不懈的根本动力。

关键词 399 游戏时光

很多年前，有一群热爱主机游戏的中国玩家，他们为了共同的爱好，一起加入了《游戏机实用技术》。很多年之后，中国正式宣布取消游戏禁令，他们为了共同的理想，又一起创立了游戏时光VGtime。游戏时光为玩家提供快速准确的游戏新闻资讯，独到新颖的游戏评论评测，全面完整的游戏数据资料，友好开放的游戏交流平台，服务于中国玩家，建设游戏机生态。如今UCG和游戏时光已达成深度合作，是国内惟一专业致力于电视游戏的媒体和平台，为中国游戏产业贡献我们的力量。

关键词 400 90后步入社会

如果说80后是同UCG一起成长的话，那么90后便是同UCG一起长大，如今同为90后的UCG已经度过了她的成人礼。对于90后来说，时代是美好的，因计划生育政策他们多为独生子女，因网络技术发展他们得以看见世界；对于90后来说，社会是残酷的，高学历高技术的要求，多考试多选拔的竞争，时代的高速发展对于人才的要求越来越高。但纵使美好时代的背后是多么残酷的社会，已经或即将步入社会的90后们也请不要忘了童年中那句"无限大"的歌词：在无限延伸的梦想后面，穿越冷酷无情的世界。当80后成为社会中坚力量，当90后逐步进入社会，时代的交替为我们带来了许多新的读者与新的小编，愿我们在这个时代的奋斗能够成为人生中又一段永恒的回忆。



▲请关注"游戏时光"和"游戏机实用技术"的新浪微博。

读者的400期寄语

旧型扎古：第一次看到UCG是初中蹭上一届同学的，那时候才80期，自己第一次买是92期，之后断断续续买了14年。100期、200期、300期，时间过得真快，转眼自己的年岁都翻倍了！感谢UCG，在我学生时代陪伴了我没有游戏的日子。

我们的400

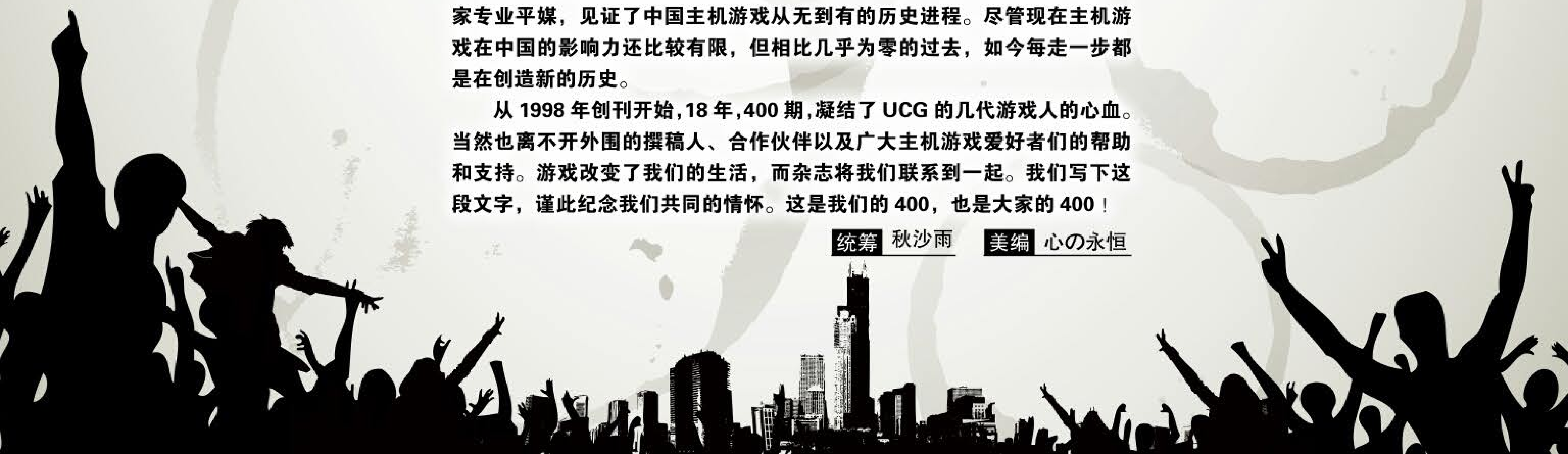
UCG创刊400期纪念



从 300 到 400，《游戏机实用技术》花了 4 年零 2 个月时间。在这 50 个月中，随着游戏机禁令的解除，UCG 作为始终坚守于这块阵地的最后一家专业平媒，见证了中国主机游戏从无到有的历史进程。尽管现在主机游戏在中国的影响力还比较有限，但相比几乎为零的过去，如今每走一步都是在创造新的历史。

从 1998 年创刊开始，18 年，400 期，凝结了 UCG 的几代游戏人的心血。当然也离不开外围的撰稿人、合作伙伴以及广大主机游戏爱好者们的帮助和支持。游戏改变了我们的生活，而杂志将我们联系到一起。我们写下这段文字，谨此纪念我们共同的情怀。这是我们的 400，也是大家的 400！

统筹 秋沙雨　美编 心の永恒



传承 400

四年 十年 十八年

文：纱迦

7月底去上海参加Chinajoy，这次UCG和VGtime有了自己的展台，于是展会上除了采访时间，我一直都待在展台里。三天时间内遇到了成百上千的读者，有要求签名的，也有要求合影的。看着这些人高马大的棒小伙，听着他们满口都是“我从小/中/大学就开始看UCG”，作为早已奔三的化石级玩家的我表示压力很大！

记得自己进编辑部的时候，PS2已经卖了一段时间；在400期即将截稿的今天，则是PS4已经卖了一段时间。从主机代数上来看，中间也就隔了一个PS3，然而细数时间，却已经过了十多年。十多年光阴，放在人生不同的阶段，会有不同的感受，比如我就不知不觉在游戏编辑这一行里干了十年以上。而十年时间，已经足够让一个刚刚毕业的小学生，跨过三年初中三年高中外加四年大学。从这个思路出发，有这么多仿佛和我隔了数代的读者在支持UCG，也在情理之中了。

300期是2012年6月B，400期是2016年8月B，相隔了差不多4年时间。这个4年，意义非凡：Wii U、Xbox One、PS4接连登场，中国大陆解除游戏机市场禁令，PS4/PSV/Xbox One国行发售，以及对UCG和我个人来说意义最为重大的游戏时光成立。我非常高兴地看到，很多在过去不敢想像的事情，如今都变成了现实。今年Chinajoy上采访完田畑端后，他反问了一个问题：“我们这样想让《最终幻想15》同步发行，对中国的玩家来说是不是一件很重要的事？”在场所有的媒体同行都给出了肯定的答案。前一天在索尼展前发布会中，我们已经得知《最终幻想15》会正式进入中国，不过个人当时并没有太大的触动。如今回想起来，没有太大的触动，恰恰说明了如今中国主机游戏业的进步。

最后说件丢脸的事情。在编辑这期的老编寄语时，我才发现原来“the best is yet to come”的意思是“最好的事情尚未发生”。其实本人的英语也有6级水平，远不至于出现这个错误。只是当年在玩《潜龙谍影》的时候听到这首歌，与剧情结合后就下意识地认为是“最好的事情已经发生”，于是就形成了十多年的思维盲点。之所以自曝其丑，是因为我相信，未来，一切会更好！

400，英雄不再

文：稀饭



■无论是放下英雄情结之前还是之后，我对于编辑生活的最大感悟就是：游戏编辑的惟一超级反派宿敌，就是我们自己——的拖延症！

5年多前的7月，当我第一次知道自己有机会能够前往UCG编辑部工作，大致感受就像是今年《美国队长 内战》里蜘蛛侠彼得·帕克回家，突然发现托尼·史塔克跑上门来招募自己当复仇者一样，毕竟对于一般玩家来说，当个游戏杂志编辑，不就是成了玩家当中的超级英雄嘛！

5年后回首过往，我现在可以坦然地承认这种想法有点傻，但起码当时的我心中，的确对于这份工作是有着一种英雄的情结。所以刚开始工作的时候，我畏畏缩缩，生怕自己做的事情不够好，配不上“英雄”的身分，而当我开始逐渐上手后，又近乎是不顾一切地接下各种工作，将其视为“英雄”之举。亲身经历UCG的300期，把我这种英雄情结推向了高峰，毕竟亲身见证并参与到一项能够持续多年的事业当中，带来的认同感和成就感总是无与伦比的。

然后一晃眼，就是又一个100期，我几乎是在成堆的工作中一脸懵逼地抬起头来，才发现竟然又到了这么一个历史性的时刻。100期，4年，几乎涵盖了我在UCG工作当中的所有重要时刻，制作前线、特快、攻略和研究，负责固定栏目，在读游戏分享游戏背景解读，出席各种大型展会和进行制作人采访等等，打个超级英雄的比喻，从制止街头抢劫到追捕银行劫匪再到逮捕犯罪组织头目之类的常规正义行动我全都经历过，就差去拯救世界了。

但是比起经历，更为重要的，还是我对于杂志制作逐渐深入的了解和领悟。这份工作再也不像是我当时眼中看来的那样单纯，想要让一本实体杂志诞生并最终被送到读者手中，也并非只是在电脑前埋头码字这么简单，制作、印刷、包装、宣传、销售乃至于后续服务和推广，这看起来不过是几百页的书籍，却需要几十人的参与才能够化为现实。

所以当我意识到的时候，那股曾经支撑着我不断投入精力和时间来参与杂志制作的英雄情结，已经逐渐地消退了。尤其是在去年渡过了自己的30岁生日之后，我可以很坦然地说，自己已经是英雄不再，无论是精神还是身体状态，都无法再支撑我像过去那样不顾一切地来拼搏了。所以伴随着杂志走向400期的过程，对我自身来说，就是一个逐渐认识到个人极限，并承认无法用人力和意志扭转一切的过程。

这也可以被视为是一种成长，而成长的主题，就是不断失去一些宝贵的东西，并获得另一些宝贵的东西。繁重和接连不断的工作逐渐夺去了我的英雄情结，却也一砖一瓦地帮我建立起了一位职业编辑的心态，明确自己的工作职责，明白自身的工作定位，了解自己的工作意义并认同自己的工作价值，不心高气傲，也不妄自菲薄。

400，就是我编辑人生的一个里程碑，在此之后，一段新的冒险又在等着我去经历，下一个4年，对我来说又意味着什么，我和你们一样都充满了好奇和期待。

最后，虽然英雄不再，但我还是忍不住想要玩个梗：这期之后，我们都是400的Man（Spider-Man）啦！

读者的400期寄语

大喊微信毒瘤的DDT：嗯，从第一本科隆展特刊开始追起UCG的萌新读者，在短短的两年时间里我安利了大概4个人来跟着买了。虽然平时就是咸鱼，不过没有功劳也有苦劳啊！能知道UCG真是太好了！

游戏与人

文：哪尼

转眼间来到 UCG 已经三年多了，300 期时还是读者，如今则赶上了 400 期的制作，想来也颇有纪念意义。付出与收获、学习与成长、快乐与痛苦……这些当然都经历过，寻思着各位同事肯定不乏浓墨重彩的感慨，我便一言带过吧。而抛开这些后，于我而言最重要的，是认识了一群可爱的玩家。

由于不太喜欢陌生人社交，来到 UCG 之前，我的游戏好友圈仅仅局限于身边的若干死党，很多游戏虽有兴趣但苦于无人做伴最终只能放弃。而在编辑部虽谈不上一呼百应，但总能找到同好一起奋战，甚至能形成“蝴蝶效应”感染一片群众。从《怪物猎人》到《守望先锋》，无不如是。甚至还会因为过度狂热而遭到老编的警告，当然这确实不是什么好的示范，不过或许某一天我离开这里后，这份感觉依然会是最独特的回忆。

游戏与人，两者实际上是缺一不可的整体，并互相影响着。这三年来的工作经历也让我看得更加透彻，你甚至可以从对方的游戏观中窥探其为人与本质，这是非常有趣的一点。但不管如何，或许有吐槽、或许有抱怨、甚至还有出言不逊，但相信大家的目标都是一致的——做一个喜欢游戏的人，做一个传播游戏的人。

平稳而行

文：秋沙雨

在 UCG400 期的时候我以一个读者的身分给 UCG 写了一份感言，没想到一转眼就得作为 UCG 的编辑来为这份杂志写第 400 期的感言，对此我也只能感叹生活永远充满了出乎意料。

首次接触 UCG 还是在上高中的时候，当时因为准备要买家用机了就想做些预习工作，于是开始买 UCG 来看，我至今还记得那一期送的光盘里有《战神 Ⅲ》的宣传影像。真要说起来的话我接触游戏的时间在编辑部里算是比较短的，真正开始接触主机还是因为父亲把 PSP 给我玩，当时的我甚至不知道《怪物猎人 2P》的角色移动得用摇杆，一直以为 PSP 的摇杆是什么奇怪的音响部件。后来顺其自然地买了 PSP、买了 iDSL、买了 Wii，然后是 PS3，从这时开始我的注意力开始转移到《传说》上。

《传说》既是我进入这行业的契机，也是目前支持着我继续走下去的最大动力。但是当时的我甚至算不上是《传说》粉，也就是在每购买一台主机后都会瞅一眼看看上面会有什么《传说》。到后来有了这样那样的经历，买下第 5 台主机 PSV 时我已经是“UCG 阳光计划”的成员，当时趁着《心灵传说 R》发售就把机子带回了家。在拿到第 6 台主机 PS4 时我已经坐在了 UCG 的编辑部里，当时把主机摆在桌子上想像着日后《传说》在 PS4 发售的情形，而在拿到 PS4 的那个月，BNEI 公布了《热情传说》。

真要让我对 400 期抒发感慨，我也写不出什么惊人之语，因为我们都还将继续走下去，也许路上会有出乎意料的大小意外和惊喜，但是道路终将归于平稳。



■在第400期之中等待新的相遇。

无游戏，毋宁死。

文：八重樱

犹记大学快毕业那会儿，系里面经常会开各种动员大会让学生们尽快决定未来的工作方向、参加招聘活动，美名其曰是早做打算，其实只是为了就业率好看而已。同寝室的妹子们大多已经行动开来，要么打印海量简历每日奔波于各大招聘会场，要么决定考研一早就抱着书本直奔图书馆。只有我一直都处于迷茫状态，大学学的专业并非我所好，家里也没什么关系能为我铺路，未来的一切只能靠自己去拼，可是我连最基本的目标都没有。

虽然已经过去了很久，但每当回想起那段茫然失措的时光，仍会发自内心地感谢游戏。我不知道电子游戏究竟能不能救得了世界，但它确实拯救了当年那个几乎要颓废下去的我。

游戏编辑并不是一份轻松的工作。加班熬夜不可避免，看似是随时随地都能享受着游戏带来的快乐，实则头顶悬着截稿日大限的重石一刻也松懈不得。累吗？当然累，但却甘之如饴。与其浑浑噩噩选择一份足够温饱的工作过着朝九晚五的平淡生活，不如遵从内心去放手拼搏一把，哪怕是因此搭上自己一辈子，也不会后悔。

游戏赋予了我挚爱的工作，赋予了我挚爱的爱人，赋予了我挚爱的家庭。那么我为游戏献上自己的人生，又有何不可？

继续游戏！

文：初心者

如果算上刚到编辑部的那段日子的话，UCG400 期诞生之时恰恰就是我攒满 3 年经验值，把编辑职业升到第 4 级的时候。回想起来，一向循规蹈矩的自己不知不觉就做出了许多脱离轨道的事情。出于对 ACG 文化的喜爱，我敲开了日语系的大门；从沉迷于掌上的游戏，到挑灯夜战汉化；在让人焦急的毕业季，机缘巧合之下我走到了与“编辑”和“游戏”最近的距离，却又和它们擦肩而过。然而我又怎会想到，后来的职业居然会是“游戏＋编辑”，又怎会想到能够和自己玩过的游戏的制作人面对面，甚至越洋去东瀛，踏上 ACG 的胜地呢？所以我越发地相信那句话了：找到自己热爱的东西并为之付出，在你到达目的地的时候回头看看，就会发现它们的价值所在。

制作 400 期的时候经常翻开 300 期的杂志，这三年里面 UCG 的变化比起前面的几百期似乎还要巨大，而 UCG 就像是刚创刊的几期那样，迎着一个个新的潮流不断挑战新的事物。所以作为其中的一分子，我为自己能够参与和见证这个过程而感觉到了一点骄傲。但即便如此，UCG 还是以“游戏平媒”自居。游戏杂志始终是一种很微妙的载体，它的容量有限、周期紧迫，却又要求编辑态度严谨、触角敏锐，它制作起来耗时耗力，甚至会跟不上时代的步伐，但是它又以不可取代的方式孜孜不倦地纪录着业界的一举一动。就算自己当了编辑，翻开前辈们做的老杂志，同样会看得津津有味。所以不管是文编、美编还是视频编辑，他们工作起来都特别地执着，会为了读者观众可能根本就不会质疑的一个译名、一个词语、一句话、一张图片而纠结良久，等到成品出来之后，翻开新书一脸满足，又或是因为错漏的地方再次纠结……恐怕这几百本杂志做下来，没有一次不是如此循环上演的吧。说是与生俱来也好潜移默化也罢，大概我们就是这么一群奇怪的人。400 期杂志真心不容易，感谢把这本杂志捧在手上的可爱的读者，感谢为 UCG 奋斗过的前辈们，也感谢前仆后继地加入 UCG 的你。为了下一个 400 期，让我们继续游戏！

读者的400期寄语

辣子鸡：算是 UCG 老粉了，祝愿 UCG 在今后的日子越办越好。所有的一切都在变，除了看 UCG 时让我又回到最原始的起点，面向未来，面对即将到来的 400 期，加油！

进击400

就是个玩游戏的

文：伽蓝

什么？都这么忙了居然400期寄语也要加长版？好吧，那就随便谈两句……

说出来你们可能不信，其实我比绝大多数读者看UCG都要早，我最早购买UCG是总第30期，也就是2001年，原因很简单，就是想要里面的《生化危机 代号：维罗尼卡》攻略。伴随网络长大的年轻读者可能没有感觉，在以前那个网络不发达的年代，很多的攻略书都是盗印港台地区的单行本，而且价格不菲，因此像UCG这种综合性全彩游戏杂志简直绝无仅有，这种一直秉承的优质出品也是我一直坚持购买的原因。

最早加入UCG是290多期，说实话也没有什么加入的契机，只是那时候适逢毕业季又刚好在做撰稿人罢了，但能从事一份与兴趣相关的工作那必然是极好的，300期的时候在杂志留下了寄语，如今眨眼四五年过去了，UCG迎来了400期的大日子，我也从阳光青年逐步向而立之年靠拢。作为游戏杂志编辑，不止一次地被问到究竟工作是什么内容，以前每当这个时候都感觉难以应对，因为乍一想好像就是拷拷新闻写写攻略，讲细了，不玩游戏的人也不懂，所以后来每当再被问及时，我都只是开玩笑地回答："就是玩玩游戏，玩玩游戏。"实际上，在UCG这个平台上我得到的比单纯玩游戏要多得多，除了作为从业人员更加深入地了解这个圈子外，诸如视频剪辑工作、美/日制作人采访报道、海外展会亲历等都让我得到了极大的成长。

其实工作了之后，一般人的时间分配不过也就是三个八小时，八小时睡眠、八小时工作、八小时娱乐。由于工作的特殊性，作为游戏编辑确实是要比一般社会人接触游戏时间多出不少，虽然这看上去是一个优势，但接触游戏和玩游戏其实是两个概念，而且自己有时却因此而有些分不清工作和娱乐而烦恼，这也算是一种"职业病"吧（笑）。

"努力工作拼命玩"一直是UCG的格言，但其实"努力工作"和"拼命玩"之间是有先后顺序的，在这里祝愿各位读者在养家糊口之余能尽情享受游戏！同时也期待UCG下一个百期纪念的到来！

因选择而无悔，因理想而坚持

文：宇宙人



■杂乱而不失整齐的办公桌（乙太如是说），一百多期的点滴成果都放在桌上，但即使已经快放不下了，还是要腾出位置放老婆们（自重）。

我自认是一个比较懒的人，习惯了一个环境之后就会想着维持现状。所以即使当年毕业之后第一份工作被"办公室政治"整得满脸灰，也拿着最低档的工资待了大半年，而且还是被公司辞退走人的；好不容易找到一份待遇不错的工作，又因为习惯了家里蹲的生活而不想出去——然后被家人踢了出门。哪怕之后超级幸运地得到了UCG的录用还犹豫了很长时间。

所以有段时间，我曾经问过自己，在UCG坚持了一百期，是不是因为惯性使然而留下来呢？如果我当年还留在老东家那边，现在会是怎样的状况？可能会像我堂姐那样继续当着电话客服，每天为提升业绩而努力；或者可能会像挽留我的那位HR阿姨给我灌输的"美好前景"那样，学好编程升个本科然后转到技术部门那边拿更高的工资；又或者可能泡到那位长得挺不错的女同事过上愉快的现充生活也说不定（喂！）。唔……看上去确实是个挺不错的"未来"，就像我一位好友说的那样"归于平淡"，似乎也没啥不好。

但可以肯定的是，当年如果没有来到UCG这个大家庭，我依然是一个没有出过广东省的井底蛙，不会认识到这么多为了理想一起奋斗的好友，也没有这么多参与国内外采访，见识众多名人的机会，更没有这么多愉快难忘的回忆。甚至连近几年这些游戏带给我的感动，都可能因为放弃了游戏而不复存在。这简直就像《命运石之门》的故事那样，仅仅是一个选择的不同，就会令命运发生分歧，出现两个截然不同的"世界线"。不过，如果让两个世界线的"我"，同时回去对高中或初中时期的自己讲述经历的话，那么此刻的我有绝对的信心获得"他们"的热烈欢呼。因为我遵循梦想并走了下去，而不是为了过得轻松而放弃了梦想。所以这个选择，无悔于我自己。

那么我留下来是不是惯性使然？当然不是啊，难道要我回去无趣的那边世界线？

自勉自勉

文：梦叶

我是从20多期起开始接触UCG的，算起来也是个相当有资历的"油炒饭"，如今能够亲身经历400期的诞生，确实有种不可名状的满足感。虽然总是有种才刚来编辑部不久的感觉，但实际上已经有三年的工龄了，当初接到录取通知以及拖着行李箱寻路的情景现在依然历历在目。想一想，在编辑部工作的这段时间真的实现了不少当年许下的愿望，甚至还收获了很多预想之外的经验，总之就是解锁了不少人生成就，Get了很多人生奖杯。然而在这期间给我最多感触的还是那些相遇与相识的人，那些还未来得及熟识就消失的以及在熟识之后才渐行渐远的，当然还有网络上形形色色、无所不有的玩家百态，这一切都让我对自己从小就深爱的这个圈子有了重新的认识，而让我欣慰的是这其中正面的能量依旧占了大多数，可爱的人也络绎不绝的加入，自己现在才依旧能端正当年的态度坚守在这里，如果在来编辑部的这段期间，自己的工作有让更多的读者或玩家加入到这个大家庭，让更多的普通人喜欢上游戏，那对我来说就是最大的褒奖。借400期之际再次自勉也算是与各位的分享"自己真正喜欢的，就千万别留遗憾！"

读者的400期寄语 Joe.Y.L：UCG400，从头开始，不，是从零开始，UCG辉煌的日子才刚刚开始。即使受挫，也要和所有的读者笑着谈论明年的游戏发售表啊！

游戏堆砌生活

文：乙太

对于我这种来到编辑部的时间只有一年零十个月，并没有经历过300期制作的半熟编辑而言，能够参与400期的制作是一件非常幸运的事。在成为杂志编辑之前，我虽然算不上是UCG资格最老的读者，但却也是从小学时就开始购买杂志，UCG可以说陪伴我走过了整个学生时代。从读者成为编辑后，对于我来说最大的改变就是逐渐让游戏成为了生活重心的一部分，来到编辑部的这两年，最大的变化就是生活变得单纯了很多，大部分空间均被游戏和工作占据。暂且不去谈论这种生活状态是好是坏，但被游戏所堆砌的纯粹生活，却是其他工作所无法给予的。无论将来身在何处，这份与玩家一起享受、分享纯粹游戏乐趣的时光，绝对能够成为难以忘却的回忆。

记得在杂志200、300期时，还是读者的我在拿到杂志时总会有一种莫名的感动。一路走来实属不易，如今能够有机会在400期来临之际，参与到这份感动的制作之中，不得不说真的是太好了。总之，400期是一个新的开始，我们都还在路上。

驻足回望与继续前行

文：苍穹


■返乡时拍摄的书橱，除了总17~248期外，还有《火纹》、《生化》等周边专辑。工作后的各种书刊当然就收在深圳的书橱里了。

394期开始在UCG上写小编寄语时就说过，自己是从总17期开始不间断地购买《游戏机实用技术》的，直到248期时完成了“读者→撰稿人→编辑”的三级跳。从2010年到编辑部工作至今，转眼六年时光已匆匆而过，期间见证了UCG的300期、《掌机王SP》的200辑，自己也负责了一些专辑……受益匪浅、感慨良多。

对于我这一代从FC开始接触电子游戏的玩家而言，游戏杂志在国内的起步和发展可谓历历在目。从黑白的纸质进化到精美的彩印……在那个资讯匮乏的时代，一本游戏杂志能让人如获至宝，一篇流程攻略就足以望梅止渴。网络的兴起带来了各式文章的创作高峰，同时也给平面媒体造成巨大的冲击。当自己真正到了编辑部才更理解制作杂志的艰辛，以及坚持这一行的不易。入行前一位前辈曾教导我“千万不要把网络媒体当作平面媒体的死敌，反而要利用网络、吸收网络、并做出与网络不同的东西。网络化是不可逆转的趋势，一定要认清形势。一味排斥网络才是把自己逼向绝路。”

十八年、400期，游戏业界在飞速发展，游戏杂志这一行也在不断变化。如今随着UCG和VGtime的紧密合作，电子书APP顺利推出，各种官方好书陆续引进，直播间也有了十几万的观众……平媒和网媒携手开创了出全新的道路，同时也对编辑们提出了更高的要求。其实游戏编辑并不是一个“吃青春饭”的工作，因为除了热情与动力，还需要责任心和积累。我始终认为，梦想的坚持不能立足于纯粹的功利心之上，行业的发展需要几个不计付出与回报的“傻子”。

睡眠不足，导致记忆力下降400点！

文：简子君

三日月你为什么写攻略都是打完才写也不会记错？饭老板那么多游戏剧情是你怎么记住的？纱迦老师这么多老游戏怎么你都没有忘掉啊！等等，你们说这个问题我上个月问过你们了？真的问过吗？

作为一个极为粗心大意的人，我一直以来都没什么记性，这一点可能平时生活中还不是太明显，毕竟记不得的不去想就好了。但是来了编辑部以后可是产生了不小的麻烦，面对文字工作中许多需要硬性记忆的部分，我都十分的无奈，记不准、忘得快已经成了我最大的工作特点……平时在宿舍里面，我最经常才做的一件事就是站在床边回忆自己刚才正打算干什么来着。而原本就已经有些“失忆症”前兆的我，在编辑部又学会了大家熬夜的习惯。虽然编辑部下班很早，而且正常工作也并不会忙到很晚，不过大家其实都蛮喜欢晚睡的。这一来二去的长期熬夜，我现在记忆力比刚来的时候是更差了。

同时睡眠不足也导致我经常会做梦，在四百期的制作过程中，有一次我突然梦到自己所有的UCG杂志都被一场大水给泡了，尤其是我的创刊号杂志封面都已经看不清楚了。醒了以后还真有一阵后怕，不过回忆了一下我根本就没有创刊号杂志啊，那我第一次买的杂志是多少期呢？当时我几岁，大概上几年级呢？好像全忘了……后来还是在拍摄400期杂志宣传视频的时候，我才看到自己和UCG初次相遇时的那本杂志。至于从那之后的两百多本书，买了也看了，可是我怎么一点印象都没有了呢！对了，我去年四月来到编辑部的时候，参与制作的第一期杂志是多少期来着？

晚上不睡觉相对应的自然就会白天没精神。



读者的400期寄语

残念 TELNeptune：原来不知不觉已经400期了，祝福UCG大家庭~ 祝各位小编以及和我一样的UCG粉们一直在UCG这个大家庭的陪伴下拥有美好的游戏时光~

在编辑部的一年

文：果汁

首先想说的就是恭喜 UCG 进入 400 期！细想看看，UCG 确实有着很长的一段历史，能走到今天真是十分了不起的一件事。还记得前阵子去采访过本良三的时候，他也对 UCG 长达十八年的运营时间感到惊讶，这段小插曲也让我感慨良多。希望 UCG 能越办越好，我作为其中的一分子也会更加努力提升水平，为读者们带来更丰富的内容！

说回自己的事吧，我在编辑部其实只有短短的一年时间，各方面而言都是新手，但编辑部的各位前辈们一直都耐心教导我工作的要点，实在非常感谢大家，这次能有幸碰到 UCG 的 400 期纪念真的十分高兴。一年的时间真的过得相当快，想起自己给 UCG 投简历的时候还感觉历历在目，当时是毛老师——白菜和苍老师——苍穹收下了我的简历，让我来到掌机王部门，自己也是日式游戏的爱好者，能碰到对此有热情的同事和上司顿感亲切。虽然一开始不熟悉的时候相处还战战兢兢，感觉他们相当有威严，结果熟了后还是很容易互开玩笑的（笑）。

为什么想当游戏编辑？——恐怕在我投出简历的时候都没有对这个问题有一个具体的回答，但能肯定的是，“游戏”可以说是占据了我的一半，从幼时刚刚摸到 GB 开始，游戏生涯就一直没有断过。虽然不知道是好是坏，但我想像我这样的人，恐怕直到老去都会一直在玩游戏吧，成为编辑后给我的感觉就是从“独乐乐”变成“众乐乐”，把自己会的一切都用文章传达给读者，如果自己写出来的文字能让读者感受到游戏的魅力，那么我就很满足了。那么归根到底，想成为什么，想做什么，还是一句“喜欢”足矣。



▲最近终于收齐了阿兰德工作室的限定版！其他放在家里就没拍，可爱的女孩子真棒。

游戏、工作与生活

文：白菜

从小就是个游戏胚子。

自从 4 岁时家里不知为何出现一台 FC（山寨 Ver.），伴我成长的就是花花绿绿的电子世界。8bit 的岁月绕开了滚铁环、丢沙包、拍洋画，为我植入了充实的游戏素养并生根发芽。我想 4 岁开始的游龄还是很值得吹嘘一番的，目前不是最长，但最早大概还是站得稳。

无论是家里坐着玩的，还是路上走着玩的，或是机房里站着玩的，很庆幸我没有错过每一个黄金时段。所以当有机会来 UCG 报到时，几乎是不假思索地提起行李箱，争分夺秒地解锁了成就“外地工作之旅”。即便所属部门不同，不过也算是跟着 UCG 的小编们打拼了同样的春夏秋冬，尝遍了同样的酸甜苦辣。重庆人可爱吃酸辣。

来到编辑部后，感觉最大的成长是文字方面得到了发挥和提高，最大的感触是现在的写文思路清晰富有条理，回头看自己过去在网上发表的“大作”还真是别有一番滋味。（不行，还不能笑，这里要严肃！）用词说不上华丽，句式说不上洒脱——这部分并不是我的强项。什么样的文字让读者看着舒服，什么样的格式让读者查阅攻略方便，什么样的情报排列让读者能抓住重点，这些才是成为编辑之后每一天、每一天自己所努力的目标。

无论 TV GAME、手机游戏、街机或 PC 端，游戏的魅力是无穷无尽的。每一款游戏就是一个故事，有作者的思路，有看客的感触。或是共鸣，或是批判，思想的交织与冲突带来人与人之间的情感互动，比单纯的视听要更加投入。UCG 迎来可喜可贺的第 400 辑，而我能在这一页跟大家打招呼，恐怕是 6 年前、甚至是更早以前的自己完全无法想像的。喜欢游戏，追逐游戏，为游戏奉献自己的青春，再亲手将游戏的魅力传递给下一代人。多少骨灰玩家在少年时代曾沉迷于这个梦想？而我有幸做到。今后也会走下去。


■也不知道放什么图好，就给大家看看用了4年以上的桌面吧。

100期和400期

文：马修

《游戏机实用技术》400 期了！给 UCG、也给自己在 UCG 编辑部这 10 多年道个贺。

最初认识 UCG 是在游戏店被玩友们推荐，那一期因为好多 GBA 的游戏介绍，让喜爱掌机的本人立马有了好感。

2004 年初，UCG 即将迎来 100 期时推出了限量纪念特辑，虽然近百元的售价对当时的我不是小数目，但因为好奇小编们的真容还是汇款去预定了。

2002 年因为在《掌机王》第四辑上开始投稿，而成为了撰稿人，到 2004 年初时我的投稿已经涉及到自由谈、软硬件评测、专题企划以及栏目撰写等多个栏目，也想过自己能有一天进入编辑部，甚至做过自己和诸编共同工作共同打游戏的梦。当 2004 年春节和《掌机王》负责人 LIKY 大哥互相拜年时，LIKY 提到了让我来试试，梦竟然开始成真……

第一次独自出远门、第一次坐那么长时间的火车、第一次呼吸到南方的温暖潮湿的空气、第一次在两天时间便经历了冰天雪地到温暖如春的温度快速切换、第一次现实中接触黄河以南的同胞、第一次独自在外这么久、第一次做正式的文字工作、第一次和如此仰慕的人们共事……2004 年对于我，太多第一次了！

来到编辑部后，按照内部福利，作为员工的本人也获得了一本封面印有自己名字的 UCG 100 期纪念特辑的样书，而之前预定的也寄到了家里。我也成为了为数不多的有两本百期纪念特辑且印有自己名字的人，哈哈。

一转眼十多年过去了，来时众编正在忙碌 100 期，如今已迎来 400 期。非常开心能把自己的青春和奋斗都留在编辑部——这个一度做梦都向往又梦想成真的地方，结识如此多的游戏同好，更是这一生的财富。

读者的400期寄语 陈佳明：祝贺！现在结婚生子了，玩游戏的时间几乎没有了，但还是会偶尔买本喜欢的 UCG 杂志。

一点也不煽情的400期感言

文：三日月

虽然我成为编辑的时间并不长，但就如很多读者所想的一样，实际上在成为一名 UCG 编辑之前，我和很多读者一样也是 UCG 的忠实读者之一。我第一次接触到 UCG 是在初中时候，那时候我甚至连一台属于自己的主机也没有，只有 GBC 和 GBA 的我买 UCG 的原因也仅仅是因为封面好看而已（嘛你懂的，好歹是全彩嘛，和《故事 ×》什么的相比还是挺突出的）。

实际期数已经忘记了，但我依然记得那时的期数还只是两位数而已，从 400 期算来的话，我姑且也算是老读者。而随着杂志越买越多，我也开始对主机游戏产生了兴趣。然后兴趣渐渐变成职业，我也成为了 UCG 的一员，并有幸成为了见证并参与 400 期制作的人之一。要说转职后我生活最大的变化的话，那就是我很多以前和我一样购买 UCG 但却因为生活或者工作放弃了游戏的朋友也开始继续买 UCG 或者开始重拾游戏。这大概也是我心目中的 UCG：你可能已经没时间玩主机游戏了，但只要你还喜欢着，UCG 就是一个你重新接触主机游戏的场所，这大概也是我这个不擅长煽情的人对 400 期惟一能说的了。

成长和期望

文：昴星团

做上游戏杂志编辑，更加接近游戏业界，写出读者喜欢的文章是自己一直以来的梦想。虽然以前的生活中总有各种因素阻止自己的游戏生涯，但最终还是努力捱了下来，UCG 的杂志在这个期间对我起到了不小的帮助。在大四找工作的时候，最终还是觉得比起做些无聊固定的工作，不如去尝试做自己想做的事，就举手码下了第一篇攻略投稿（失败作）。

在当上编辑后，熬夜加班赶攻略变成了家常便饭，特别是两次制作《怪物猎人》攻略本的经历可谓记忆犹新。在这个基础上，庞大的信息量开始不断地冲击大脑：自己没怎么涉及的游戏作品类型、没玩过的某某大作，还有超多的信息需要去熟悉，更别提在这种情况下还要每天加班写攻略了。不过面对这些我都乐在其中，第一是因为兴趣使然，二是每天都可以学到新的东西，有新的成长。

来了编辑部之后有幸经历到 PS4 国行发售、《精灵宝可梦》出官方中文等几件大事。现在国内的游戏环境在慢慢变好，不仅出现了众多的官方中文作品，也有越来越多优秀的国人作品进入了玩家的眼帘，希望这个趋势能继续发展下去，给玩家更好的环境和更多的选择。



▶因为有了收入，自然宅物也买了不少，现在桌上的这堆卡仅仅是冰山一角。

前人未到

文：乌冬

笔者虽然进 UCG 的时间并不算早，但作为一个老读者，也跟着 UCG 见证了家用机游戏的发展历程。从一开始的摸爬滚打阶段，到黄金时期的百家争鸣，再到受电脑游戏和智能手机游戏的冲击而开始萎缩，家用机游戏已经走过了一个兴衰。而游戏平媒也这个依附着家用机游戏的产物也一样，已经没有了往日的光辉，休刊的休刊，解散的解散，UCG 也一度面临危机，但即使是这样我们还是做到了，来到了 400 期这个前人未到的领域。虽然在期数上我们很早就已经打败了曾经的对手，不过能达到这个纪念性的数字的游戏平媒在国内目前还只有 UCG 一个。能走到今天这步，无非靠的就是坚持，靠着各个小编对家用机游戏的热情，相信这个纪录还会被刷新，但新的纪录创造者肯定还是《游戏机实用技术》。

游戏的旅人

文：古林

实在是万万没有想到，居然可以在极具纪念意义的 400 期 UCG 上留下自己的只字片语。毕竟这与攻略等正式内文不同，真的是完全只属于自己的文字。如今回想起来，游戏之于我可谓是一次看不到终点的旅行，每一次的驻步与欣赏都能让我受益匪浅，有所改变。曾经因为《女神异闻录 4》而改变了颜色的喜好，豹变为柠檬黄爱好者；为了《空之轨迹》而废寝忘食，将作品早期的世界形势研究个透彻；甚至是因为《汪达与巨像》最后那段徒劳而悲切的挣扎而流下眼泪，死活不愿意松开摇杆……这世上总会有那么几款作品，在玩家心中留下不可消灭的痕迹。而在我看来，这些全都是无比珍贵的“收获”。看一本书、欣赏一部影视作品、听一首音乐、玩一个游戏……其实都是一样的。人的一生是不断学习的一生，而游戏之旅显然会为我们带来无数的收获。

幸运的是，我从小到大并没有因为游戏而承受过什么压力，直至如今当上一名游戏编辑，背后仍有家人的鼎力支持。想来无论今后遇到什么样的事，我也绝不会中止这场游戏之旅吧。当玩游戏已经成为与看书听音乐相差无几的日常要素之一，那还有什么好多说的呢？况且这路上还有那么多形形色色的旅人，彼此勉励，共同前进。



▲《风之旅人》也是一款对我影响深远的作品了……至今还会偶尔拿出来体验一下这款极致的艺术。

坚守之地

文：三味线

中学时我曾笑着对一同撸游戏机的小伙伴们说过，等上大学后，我一定要戒掉游戏、告别二次元，天天奔跑在宿舍外，成为人人羡慕、人人都喊爆炸的现充。结果一晃数年，没想到我毕业后竟做起了游戏媒体的行当，而那些许久不见、曾陪我征战过各大游戏世界的朋友们个个都勃然大怒，恨不得隔空甩我几个耳光：简直无耻之极！说好的戒游戏呢！虽说以上都是玩笑话，但他们也确实多数都不再玩游戏，看到我仍坚守着游戏阵地，甚至不惜跳进这行业深坑，难免会生出一番感慨，毕竟将游戏爱好当成工作，这或许真的有点……神奇。

最早买 UCG 刊物的时间已记不太清了，当年网络不够通畅，打游戏基本都瞎摸乱按，好在有这么一本集资讯与攻略于一身的游戏杂志，让我在闲暇时间翻来翻去，才得以将这份游戏热情延续至今。这么多年来，对 UCG 这位“好友”的感激之情无以言表，今日有幸能以编辑的身分写下这段文字，着实感触良多。虽作为刚进公司不到一年的新人，或许杂志 400 期的重量我估量不出来，但作为一名十数年的粉丝老读者，家里如小山般的杂志可以说寄托了我满怀的热爱，它们是我青春重要的一部分，也成为了我的现在。

犹记得某次开会，一位老前辈曾充满激情地说过一段话，大体意思是：希望大家在年老之时都能为这份职业而骄傲，因为我们在最年轻的时候，去做了我们最想做的事情。

读者的400期寄语

煮青蛙：从游戏机两位数的期刊买到现在，从未断过。

萌新房管的自白

文：沁雅畅慧
（UCG&VGtime斗鱼直播间房管）

作为一个算是年轻的UCG老读者、UT成员以及VG直播间的萌新房管，本人大约是小学时从70多期左右开始看UCG，犹记得200期时推出的《游戏年鉴十年》和《游戏小说十年》两套神书，拿到学校疯狂被人传阅，不过还好最后都安全回到了自己的手中。各种UCG出的设定集和小说我也是疯狂入手，这些书都是偷偷摸摸买的，和家长斗智斗勇，也是一段光荣的岁月。

大三的时候听说有个游戏时光VGtime的新网站，创始人都是UCG和levelup的老编，顿时回忆起了高一时突然关闭的LU。印象最深的就是前一天在家还能上LU看新闻，结果第二天上课想偷偷看一下愣是没上去。后来一打听是关站了，伤心了好久，从初中开始几乎所有的新闻都是从LU上查看，结果说没就没了。之后辗转于其他论坛，总是没有LU的那种味道。

自从知道VG这个网站，我也是百般关注，微博、微信、QQ群我也都加入了。听说UPteam的成立，我也立刻申请加入，结识了一帮大佬和一群同是UT成员的朋友。

后来又被钦点为直播间的房管，虽然有时对于直播间节奏大师的惩罚是严苛了一点，不过塑造良好的直播间环境，必须如此。在直播间能看见观众老爷和主持人的各种互动交流，一起吐槽游戏，一起享受游戏，一起怒喷游戏，就是最让人高兴的事。每周一到周五，我都尽可能及时看直播并且管理着直播间，也多亏了企鹅和北野舞两位大佬的帮助，直播间的环境也是越来越好，相信如此认真的直播定能吸引更多的玩家加入其中。

UCG终于400期了，能作为国内现在惟一的主机游戏杂志，是一件让人非常欣慰的事，如今国内主机游戏大环境越来越好。希望UCG之后的500期600期乃至1000期都能有如此的活力，作为一名忠实的读者，定会支持。

成为未来的“对手”

文：余烬（UCG新编辑）

在作为读者的那段日子里，我见证了UCG与其他游戏平媒的竞争，而直到其他游戏平媒相继倒下，UCG成为了目前国内惟一的家用机游戏平媒时，我才真正意识到：这从来都不是一场拳击比赛，并非是对手倒下了便能获得胜利。这是一场没有终点的马拉松，还在进行奔跑的选手都是胜利者！当曾经一起奔跑的其他选手相继倒下后，剩下的那名奔跑者显得是那么的孤独。

当网络的浪潮越发汹涌，越来越多的家用机游戏网媒相继出现，并逐渐进入了玩家们的视线之中。似乎，网络媒体的火热与流行让那名跑者看起来不再那么孤独；似乎，新媒体对于玩家们资讯快、互动多的满足，让惟一的平媒有了许多所谓的对手。但当时还作为UCG多年读者与资深网民的我就已经知道，平媒和网媒各自用户的不同定位使得他们不太会有直接的竞争。也许网媒或者新媒体也是某项运动的选手，但这项运动绝非是没有终点的马拉松。

在来到编辑部的这几个月里，虽然我一如既往在不停地写，但直到现在我写下了这段充满“自我”的文字时，我才真正地意识到：我已经从一名UCG的读者成为了UCG的编辑。

作为UCG在这个时代的编辑，我时常在想，我能够像曾经的那些UCG编辑们一样为读者们写出优秀的文章吗？而如果，我并非是这个时代的编辑，而是和曾经的那些编辑们处于同一个时代，我又能否成为如今读者们心中的回忆呢？那个时代还有许多同行的跑者，那个时代游戏的资讯还很闭塞，那个时代我们还是勒紧裤腰买UCG的穷学生，那个时代我们很年轻也很疯狂，那个时代，那个永远回不去的时代，正是我们的回忆所在。

从读者变为了编辑，从那个时代来到了这个时代，我终于明白：那个与UCG与编辑与我不停竞争的“对手”，一直存在从未消失，她的名字便叫做“回忆”。而与那些美好的回忆相比，崭新的我们又怎会有胜算呢？

所以我想，我会选择成为未来的“对手”！去成为未来那些后辈编辑们难以匹敌的“对手”，正如现在的我对于过去的前辈编辑那样；去成为读者们未来的回忆，那些关于这个永远回不来的时代的回忆。

余烬的火光即便黯淡，也让我努力去照耀这个崭新的时代吧！



▲从396期到399期，我以“随心”这个名字在UCG上留下了自己的文字。而从400期开始，我将会以“余烬”的身分成为未来的“对手”。

伟：祝杂志人见人爱，持续大卖，一路见证着中国游戏业的发展。我们会一直支持，和杂志一起成长。——16年的老读者

愿游戏与你我同在

文：苍鬼（UCG现任编委）

各位读者大家好，我是 UCG 编委苍鬼，通常我只会在新年期间冒泡和大家分享一年来的游戏心得，本次突然乱入首先是要祝贺 UCG 解开累计型成就：400 期的大事，其次也分享下我的游人故事。

看了那么多别人的毕业季，这次也终于轮到我参与其中了，成功地从在校僧转型为“社会闲散人员”（笑）。还记得高考结束后恰逢 UCG 阳光育成计划再次开启，立志为游戏做点贡献的我凭着一腔热血也立马投入其中。但由于撰文资历尚浅，行文方式也不够成熟，先后尝试过新闻、攻略、专题、测评等都没有得到认可，说起来还是有点失落的。不过不死心的我还是坚持着写点东西，后来就转变为幕后工作的编委身分，从此看杂志既是我的爱好，也多了一份责任。说起来进入编委圈子之后前辈还在考验我，直到当年春节合刊才发现自己名字出现在扉页上，第一次看到自己名字时，浑身起了鸡皮疙瘩。

由于是媒体艺术类专业，学校对游戏的接受程度还是蛮高的，甚至某些理论课也会提到游戏的话题，于是乎各大“艺术鉴赏”类课程便成为了我安利的专场。因为之前有过当着众人面讲游戏而被嘲讽的经历，在课堂上光明正大的聊游戏还是有点心虚的，不过当同学和老师们表现出对游戏浓浓的兴趣之时，我的一切顾虑也就没有了。游戏，当然是艺术，拿他来当做艺术类课程的讲解材料甚至是创作的来源绝对无可厚非。几年的课程里，我不知分享了多少有关游戏内容，虽然观众还是那些不多且熟悉的同学和老师们，但每一次都有人被游戏中独特的亮点所吸引：震撼的画面、精美的人设、巧妙的关卡……看着众人被游戏吸引的表情，我有充分的理由相信游戏有能力成为新时代艺术的代表。

课余生活我也不忘向大家分享 UCG，某些无聊的大型生活教育类课程就成了大家轮流看 UCG 的时间（小孩子不要学）。可能你对当期的攻略或者不熟悉的游戏介绍感到迷惘，不过丰富的专题确实能满足各种人的阅读需求。有很多女生看着八老师的《百鬼夜行》特企而不能自拔，《东京攻略》也确实吸引了一批人假期前去赴日旅游（笑）。说到这确实要承认，实际上女生更容易被游戏内容吸引，男生可能相关内容涉猎较多，大部分还是那种当面赞叹游戏牛，回头网吧 lol 的节奏，所以大家都鼓起勇气向妹子们疯狂安利吧！

游戏始终陪伴着我，我也尽自己的微薄之力去在我的圈子里向更多人展现游戏的魅力。临走前的毕业设计我毫无疑问地再次选择了游戏题材，用简单的视频栏目去诉说游戏的乐趣，获得了在场观众的热烈掌声和相当不错的成绩，从当初的不屑一顾到现在得到认可，我是相当欣慰的。我相信和我一样的人还有很多，希望将自己的爱好向更多人分享，这一过程也许会受到很多非议甚至是阵营党的嘲讽，但当看到第一张为你所介绍的游戏而露出的笑脸之时，就会再次坚信我的所爱一定是对的！

写给自己，送给你们。愿游戏与你我同在！

一期一会

文：江浩（UCG现任编委，14年UCG读者，非典型索饭，华丽型大场面游戏爱好者，回复药攒着不吃星人）

游戏是对梦想无条件的坚持。

儿时对玩游戏的愿望无非就是，可以不用写作业，不用上课，不用担心别人批评，一直玩下去。现在的梦想有了些许变化：让我，让朋友，让更多的人，还能像小时候那样，在生活中保留一片纯净和快乐的天地，每当拿起手柄，玩起游戏，可以心无旁骛地享受简单和幸福的自己。沉浸在一个又一个惊险危急或温馨感人的故事当中，幸福得就像超越了生活的本质，既可以为精彩的剧本和演出叫好，也可以对不人性的系统和设计嗤之以鼻，但无论如何，玩游戏的心态一直都是如此：无忧无虑，尽情享受。

沉浸式的体验正是游戏最大的乐趣所在。玩家扮演的不同角色，就像是不同的世界相互穿插在一起，天马行空的幻想并不妨碍我们成为故事的中心。当我们一点点完成小人物的人生，仿佛自己已经成为了故事的主角，承担起责任和命运，去寻找存在的意义。看上去是完成了一段故事，而实际上，完成的是一段真实的历史。我从不觉得游戏中的一切都是虚拟，每一个游戏当中必定会有现实的影子。我们全身心地投入，历尽艰辛、完成挑战，创造出一个独特的世界，其幸福感和满足感，正是完成游戏能够给予的最好的奖励。

当玩家群体的融合已不再让我们为了阵营而争论不休，当游玩方式的进化催生了以前从来不曾想像的设计和产品，当交流协作的多样化渠道创造了更多新颖又个性的展示舞台，当大环境的变迁与一个时代的发展相互支持给予我们更自由更完善的体验过程，我们见证了这个充满热情、梦想、创意、技能、坚持、合作的产业是如何从简单的点线面逐渐积累成为绚烂华丽真实的世界，最直接的证明就在你、我、我们所有人，所说所写的一字一句之间。

400 期，一期一会。游戏很快就结束了，但梦想依然还在前行。

旁白君的400期旁白

文：BUG君（UCG首席声优）

从来没有觉得自己是一个运气好的人，直到那天下午我接到了胜负师的电话。

“你好，我是 UCG 编辑部的胜负师，我们觉得你的声音还不错，拿一篇稿子试一下吧”

“哦哦好的好的！没问题没问题没问题太好了！”此处省略海量因为激动而变得语无伦次的话。

第一次正式配音是第 330 期杂志，内容则是零玄夜大神的《战神 超凡》邪道速通视频。全文总长大概在 5000 字左右，我断断续续录了差不多 5 个小时才搞定。在那之后又在胜负师的建议下反反复复修改了好几处，才终于被做成了视频放在了 Gamehalo 里。330 期出来的那天，我买了 4 本，还让在老家的老妈也买了 1 本小心的收了起来，那也是惟一一次我买了 UCG 以后没有先看杂志而是先看了 Gamehalo。

从那以后到现在，70 期杂志，将近三年的时间，我的身分也从“普通读者”变成了大家熟悉的“旁白君”。现在重新看自己配的第一期视频，还真的有点不太相信那会是自己的声音。其实我自己并不是配音相关专业毕业，更没有接受过任何训练，所以这三年的时间里我也在自己不断摸索着怎么才能更好地把编辑们的文字内容用声音表现出来。每期新视频上线的时候，总会紧张兮兮地翻来覆去地看大家的评论，看看是不是又有哪些地方让大家不满意了，又或者是哪些地方让大家觉“诶，这个家伙还不错嘛。”让我觉得开心的是，虽然一开始确实会有人吐槽我的声音“和专业的比起来太差了”。但是经过这三年的时间，我也逐渐让大家喜欢上了我，接受了我的声音。甚至现在总有人会在弹幕和评论里跟我表白（写到这老脸一红）。

对我来说，游戏机实用技术，除了是一本杂志之外，更是我不能替代的一段人生历程。我想每个喜欢 UCG 的朋友，在读杂志的时候大概都会产生过“我也要去编辑部上班”的想法吧。幸运的是，我用这么一种“曲线救国”的方式达成了自己的愿望。

400 期是一段旅程的结束，更是新的征程的开始。诸君，就让我们之后接着一起，努力工作，拼命玩儿吧！



读者的400期寄语

LEON 宇：记得买第一本游戏机的那时那景，记忆一定是承载于某一个特定的东西才会特别难忘，希望游戏机还能再陪我们走下去，加油！



400了，800还会远吗？
我的人生愿望清单：√ 勾搭上UCG小编，
√ 文章上UCG封面，口 游戏上UCG报道！

—“拼命玩游戏”站长 拼命玩三郎



十八年，400期。有价值，有深度，游戏追梦者心中的一座灯塔。祝愿UCG一直像马里奥大叔一样，人见人爱，历久常青！

—游戏制作人、UCG前编委&特约撰稿人 陈华



厨子都是嘴馋的人——曾经靠《油细鸡食用技术》解馋的游戏迷，现在已经在创作国产主机游戏。UCG是我熟悉的味道，400期还不够，愿这道绝世美味一直传承下去！

—《蜡烛人》制作人、“交典创艺”联合创始人 高鸣



从“电子海洛因”到“山寨氪金换皮”，任它风吹雨打，十八年来守护游戏之火的UCG，是胸中被火焰映红的我和你。

—独立游戏人 熊拖泥

创刊号
1998年6月号 总第1期



《游戏机实用技术》诞生于18年前，当时是双月刊。和杂志的名称不一样，初始定价12元的《游戏机实用技术》是一本介绍街机游戏的杂志，其中包含各式基板的介绍以及大型游艺设备的经销信息。当时正是大型街机在中国最红火的时候，创刊号的制作人员中有不少都是来自街机行业的精兵强将，让这本杂志一开始就具有了很高的起点。另外《游戏机实用技术》也是首本采用全彩印刷的游戏杂志，给广大玩家留下了深刻印象。

《游戏机实用技术》创刊号刊载了杂志历史上最早的两篇攻略——街机版《街霸Ⅲ 加强版》以及《铁拳3》，虽然这两篇攻略加起来的页数也仅有9页，但意义却非同寻常。

UCG 400 大事记
与您共同见证十八载岁月！

文 纱迦 美编 anubis

首次报道E3
1998年8月号 总第2期

时至今日，《游戏机实用技术》的E3特刊已经成为杂志的招牌。不过你知道吗，早在第2期中UCG便已经制作了E3专题。当期杂志还首次加入了名为“电玩情报”的栏目，这也是如今固定栏目“游戏情报站”的前身。此外由于受到读者的好评，杂志的攻略从第一期收录的两篇增加为五篇。从单纯刊登面向专业的技术类文章，《游戏机实用技术》慢慢也开始收录服务玩家群体的实用内容。《游戏机实用技术》就像一扇窗口，给国内的玩家带来了来自世界的游戏情报，这项理念也一直传承下来。



设立读编往来
1998年10月号 总第3期

《游戏机实用技术》最具人气的栏目“读编往来”诞生于总第3期。当时的编辑将来自全国各地的来信进行分类，并一一在杂志上进行回复。时至今日，“读编往来”依然是每期杂志最重要的栏目之一，它将小编和读者紧紧联系在一起，对杂志而言是不可或缺的交流平台。另外在当期杂志中“电玩情报”栏目正式更名为“游戏情报站”，并且当期还随刊附赠一张彩印的读者调查表。读者调查表的传统一直沿续到网络时代来临才正式取消。

首次报道TGS
1998年12月号 总第4期

《游戏机实用技术》对东京游戏展的报道始于第4期，当期杂志的卷首特辑就是由香港记者带来的98东京秋季游戏展报道。当时的TGS还是一年举办两次，而那一届展会的到场人数也达到了15万人。那个年代，中国玩家通过我们的杂志感受着电子游戏的飞速成长。

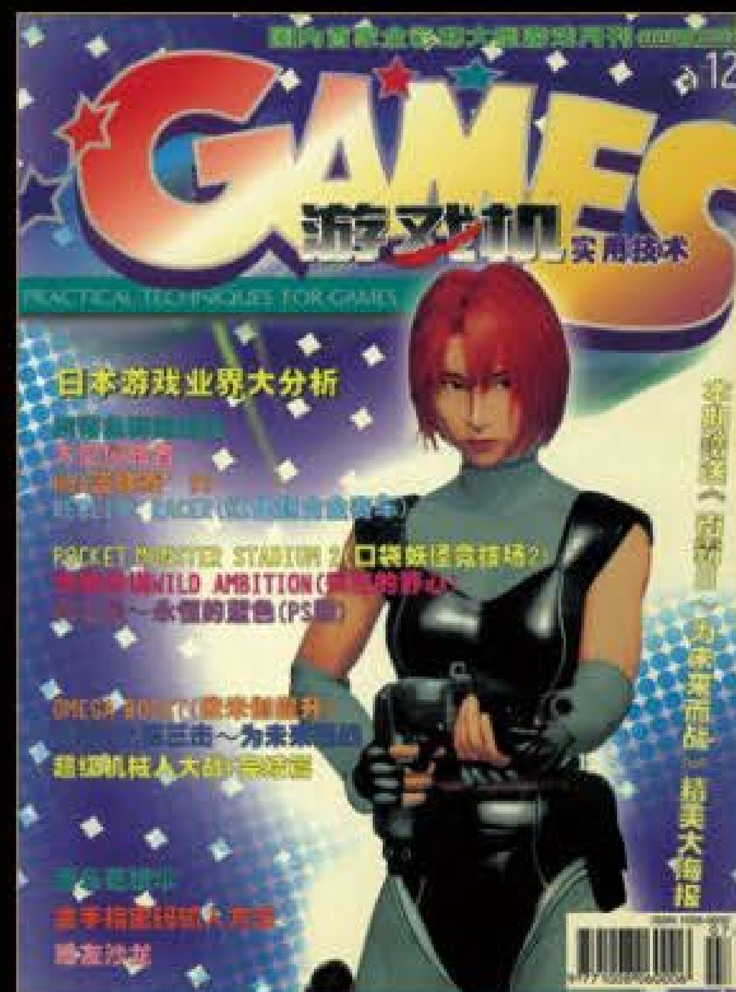
另外第4期杂志首次采用了美少女作为封面，同时首次随刊附赠拉页的游戏海报。游戏排行榜以及发售表这两个传统栏目也在这一期隆重登场。来自PS平台的一代经典《最终幻想Ⅷ》的详尽攻略，标志着《游戏机实用技术》正式从一本专业向的街机游戏杂志全面转型为国内玩家更喜闻乐见的家用机游戏杂志。

PS2特辑
1999年4月号 总第6期

影响一代人的“次世代”主机PS2登场在即，本期杂志为此制作了卷首特辑，让国内读者第一时间了解这台全新的家用主机。

改月刊
1999年7月号 总第8期

这一期的《游戏机实用技术》相较第7期（6月号）只相距一个月，从这一期开始，杂志正式从双月刊转变为月刊，页数、价格以及印刷规格均保持不变。此时距离创刊刚好过去一年时间。



重要栏目诞生

1999年8月号 总第9期

“前线狙击”和“游戏黄金眼”这两个栏目如今已经是每期《游戏机实用技术》不可或缺的重要组成部分，而这两个栏目正是于第9期诞生的。当期另一个值得纪念的事情在于，攻略栏目则正式更名为“攻略透解”并沿用至今。

第一次加页

1999年10月号 总第11期

当期杂志迎来了首次加页，从原先的80页扩充至96页，内容更加丰富。另外“特快专递”被作为固定栏目保留下来。

PS2首发

2000年4月号 总第17期

这一期杂志的重头内容是PS2主机的首发报道，这是UCG第一次在第一时间报道一款游戏主机的首发，拉近了国内玩家和世界的距离。从那时开始，每逢家用主机或是掌机首发，《游戏机实用技术》总是会给大家带来第一手的详实报道，这成为了一项传统。



第2次加页

2000年9月号 总第22期

杂志继续加页，从96页增加为112页。多出来的页数给了前线狙击和攻略透解，让杂志的内容比以往更加充实。

改半月刊

2001年5月A 总第30期

当期是《游戏机实用技术》改为半月刊后的第1期，售价也下调至8.8元，封面采用的是《樱大战3》的女主角艾莉嘉。改半月刊一直以来是国内玩家以及广大读者的需求，编辑部与杂志社经过多方准备才最终实现这一目标。《游戏机实用技术》也因此成为中国国内第一本半月刊电子游戏杂志，意义非同寻常。

TIPS：从这一期起杂志也开始启用全新的LOGO，并沿用至今。



首次业内专访

2000年10月号 总第23期

当期刊登了《游戏机实用技术》第一次业内专访，由当时的编辑D·S前往上海采访科乐美（Konami）软件有限公司的负责人，给读者带来了一页独家访谈，虽然篇幅不多，但意义却非同寻常。如今编辑们和业内大佬谈笑风生已经不是什么新鲜事情，但不要忘记当年游戏人的艰辛哦！



FF10攻略

2001年9月A 总第38期

对于很多从PS2时代过来的UCG老读者而言，这一期的《游戏机实用技术》是十分难忘的，封面上的尤娜以及泰达至今令人记忆犹新。主打内容《最终幻想X》最强攻略整整30页，堪称是UCG历史上最豪华最重磅的攻略之一。



TIPS：其实在当时如此巨大的手笔受到了不少读者的质疑，因为当时限于条件，能在第一时间玩到《最终幻想X》的人并不多，这30页内容就成为了摆设。但随着时光的推移，《最终幻想X》在国内的影响力最终超出了所有人的预期，这篇攻略的评价也随着水涨船高，对读者认识我们的杂志起到了功不可没的作用。

春节合刊诞生

2002年3月AB 总第50·51期

《游戏机实用技术》的第一本春节合刊诞生，随之一起诞生的游戏年鉴为读者盘点了2001年全年发售的家用机与掌机游戏。由于大受玩家好评，这项传统被传承下来，成为UCG每年带给广大读者必不可少的春节大餐。



《游戏·人》诞生

2002年9月

强调游戏文化与人的《游戏·人》正式诞生。《游戏·人》侧重于对游戏文化的探索，以及对游戏人生活的反应，引导读者领略游戏文化，体验游人生活。随刊附赠的CD内容为编辑精挑细选，其中收录的游戏金曲后来在很长一段时间内都被玩家念念不忘。

TIPS：《游戏·人》第1辑时没有专门的美编，排版工作是由泰坦完成的。

《掌机王》诞生

2002年7月

作为《游戏机实用技术》主刊的延伸，采用32开全彩印刷的刊物《掌机王》诞生，创刊售价16元。这是国内第一本专门面向掌机游戏玩家的书刊。

TIPS：当时《掌机王》的绝大部分内容都是由《游戏机实用技术》编辑完成的。



首本增刊诞生

2002年5月A 总第54期

在《游戏机实用技术》半月刊化一周年之际，在这一期内杂志社推出了第一本《游戏机实用技术》增刊，售价17.6元，同时附赠一张收录游戏金曲的CD。

TIPS：为了体现出与普通杂志的区别，增刊采用了少见的真人封面。400期《游戏机实用技术》里，以真人为封面的次数，一只手就能数过来。

游戏光环诞生

2003年1月A 总第70期

当期杂志价格上调至 9.8 元，同时首次随刊加送 VCD 光盘一张，这就是我们所熟悉的“GameHalo”（游戏光环）。它的诞生尤其给那些还未拥有主机的读者带来了一扇最直观的窗口，视频的表现力大大提升了杂志的信息量，同时也是对文字报道的最有力补充。



TIPS：游戏光环的名字来自于著名游戏《光环》，除了光碟的形状很像光环之外，发音接近HELLO的HALO也是采用此名字一大原因。

《PS2专辑》诞生

2003年4月

UCG 史上第一本主机专辑——《PS2 专辑》创刊，在那个年代，PS2 几乎是整个次世代家用机的代言词，这样的一本专辑为主机专门志开创了先河，也让更多读者能更全面详细地获得游戏相关的信息与情报，特别是在主刊上受篇幅限制的攻略。



100期

2004年4月A 总第100期

《游戏机实用技术》创刊 100 期。



升级DVD

2003年6月

GameHalo 升级成为 Gamehalo DVD，作为周边单独出版。这也是 UCG 第一本采用 DVD 作为载体的游戏视频出版物。DVD 带来的变化是收录的影像更清晰、时间也更长，对于当时的玩家来说无疑是最佳音画品质的选择。



五周年抽奖

2003年5月B 总第79期

时值《游戏机实用技术》创刊五周年，编辑部为了回馈读者们多年来的厚爱，举办了一个总价值达 25 万元的抽奖活动，奖品内容包括各种家用机、掌机甚至还有电视。从那之后每逢重大活动，杂志社总是会举办各种形式的主机抽奖活动，这十年来通过 UCG 而圆了自己主机梦的读者也不在少数。

首次亲赴E3

2004年6月B 总第105期

两位编辑 Gouki 和多边形前往美国洛杉矶为读者带来 E3 现场报道，这不仅是 UCG 第一次派出编辑实地前往世界级的游戏展会进行报道，并且在国内同行中也是破天荒的第一次。相比以往委派记者参加展会，由编辑亲自报道无疑更加直观与深入。在这之后的每届 E3 和 TGS，UCG 均会派出自己的记者前往现场报道。

首次亲赴TGS

2004年11月AB 总第114·115期

这是《游戏机实用技术》历史上第一本展会合刊，同时还是第一次附赠 DVD 特别光盘、第一次采用原创绘制的封面……这期杂志创下了如此多的记录。首次奔赴东京游戏展的编辑数量达到了 8 人，无论对于读者、编辑还是杂志本身，这都是非常具有特殊意义的一期《游戏机实用技术》。本期的另一个值得关注的焦点是，封面《游戏机实用技术》的 LOGO 旁还出现了《FAMI 通》这一日本最著名游戏杂志的标志。在日期间，UCG 报道团造访了《FAMI 通》本部，之后达成了为期一年的合作协议。



TIPS：与《FAMI通》合作期间，UCG可以提前数月得知接下来业界公布的游戏和即将发生的大事，不过限于保密协议，并不能提前将这些消息公布于众。

LU成立

2005年3月

levelup 成立，这是一个 TV Game 资讯站，同时也是全国各地玩家相互交流的平台。LU，一个令人怀念的名字。

200期

2008年4月B 总第200期

《游戏机实用技术》创刊两百期，而这距离第 1 期上市刚好是第 10 个年头。



UCG游戏大赏

2007年末

UCG 的年度盛事——UCG 游戏大赏创立于 2007 年。UCG 游戏大赏分为媒体评选和玩家评选两个部分，评出当年的十大游戏、各机种最佳以及其他奖项。媒体评选由 UCG 全部编辑经讨论后产生，玩家评选则由面向全体玩家的公开投票选出。随着时代的变千迁，UCG 游戏大赏也由过去的仅接受实体信函，变成了可以通过网页和 APP 投票。而随着国行主机的进入，UCG 游戏大赏也得到了众多游戏厂商支持。虽说大赏提供了丰厚的奖品作为回报，但更多的玩家只是为了给自己喜爱的游戏投上一票而积极参与进来。

迷你DVD

2006年10月A 总第160期

从本期开始，“游戏光环”从 DVD 载体升级为迷你 DVD，画质更为清晰，可以收录的游戏视频也比以往更多。

暑期特刊诞生
2009年8月A 总第231期

在每年的春节合刊以及展会特/合刊之外，UCG 诞生了历史上首本“暑期特刊”。特刊的内容完全为丰富玩家的暑期游戏生活而服务，其中包含下半年游戏推荐、暑期游戏补习班、实用秘技大集合等固定栏目。此外，首本暑期特刊还增设读者大奖，获奖者可以随小编一起免费逛东京游 TGS，对于国内渴望近距离感受日本游戏天堂的玩家来说，这就是名副其实的“TGS 梦想之旅”。

PS专页开设
2010年9月A

SCE 在《游戏机实用技术》开设官方专栏“PlayStation 电玩大本营”，这是 SCE 第一次在中国大陆的杂志上刊登官方专栏，同时这也意味着《游戏机实用技术》正式成为 SCE 在亚太地区的媒体合作伙伴。随着 PlayStation 国行业务的展开，本栏目在完成其光荣使命之后圆满告别。

《游戏光环HD》诞生
2011年3月

《游戏光环 HD》诞生，标志着“Gamehalo”从最初的 VCD 升级至 DVD、再进化到如今的 HD，这标志着新时代到来。

设立官方微博
2011年10月20日

随着微博的兴起，《游戏机实用技术》随应潮流，在新浪和腾讯设立了官方微博。最初 UCG 官博只是用来公布游戏书刊上市信息，之后逐渐向交流和分享方向发展，每天为广大玩家带来最新最有趣的游戏资讯。如今 UCG 在新浪微博已经拥有 40 万粉丝。

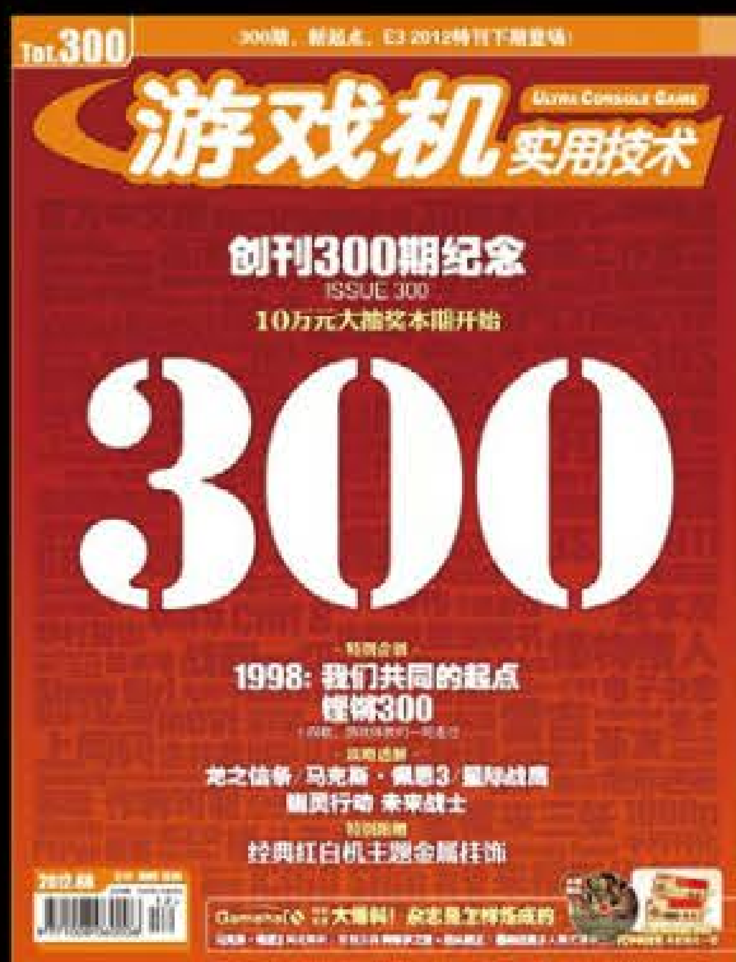
造访新加坡
2011年12月A 总第287期

《游戏机实用技术》编辑来到狮城新加坡，采访新加坡媒体发展管理局互动媒体、游戏及出版司司长林子良，并探访那里的 PlayStation 游戏开发中心，这是 UCG 的小编第一次前往香港、美国和日本以外的国家地区进行游戏相关的采访。

TIPS：当期杂志中，Capcom官方专页与读者见面。如今Capcom已是和UCG合作最密切的第三方厂商之一。

300期
2012年6月B

《游戏机实用技术》创刊 300 期，UCG 与玩家一起见证十四载的历史。



《生化危机6》内部试玩
2012年7月

受到来自日本 Capcom 总部的邀请，UCG 作为中国大陆惟一一家受邀请媒体前往关西大阪的《生化危机 6》开发总部探采访。除了亲自试玩尚未公开的关键游戏内容，UCG 编辑还采访了该作的主要制作团队，获得了大量一手珍贵情报。这是国内游戏媒体首次获得这样的机会，意义重大。



攻略特刊诞生
2012年12月A 总第311期

PS3、X360 两大主流机种步入辉煌期，加上 PSV、3DS 两大新锐掌机全面出击，2012 年冬季的游戏阵容空前强大，以杂志的 120 页篇幅无法容纳如此多的内容。因此首本攻略特刊随之诞生。当期杂志收录了 9 篇攻略，总篇幅达 104 页，如此多的内容只有 176 页特刊才可能完全装下。

游戏光环高清化
2013年1月A 总第313期

高清化成为业界标配，《游戏机实用技术》每期附加的游戏光环 DVD，也正式从标清光盘改为标清 + 高清的形式。全新的格式彻底解决了标清时代画质受损的问题，完美还原了高清游戏的魅力。

UCG视频成立
2013年9月

随着雪楠等精兵干将的到来，UCG 视频组正式成立。UCG 视频组成立之后，打造出《买买买》、《最上游》、《格斗派系》、《共斗频道》等一大批深受好评的视频节目，迅速占领了各大视频门户网站的游戏频道。2014 年 UCG 视频组改名 UCG 视频，全年推出 589 个视频节目，原创节目超过 2/3。2014 年开始，UCG 视频还与斗鱼达成合作，正式进军直播领域，不仅会现场直播各大游戏展会，还会不定期地试玩各种新旧游戏。

设立微信公众号
2013年11月27日

《游戏机实用技术》微信公众号精选每日最新最热游戏新闻、业界动态，定期推送 ACG 文化专栏以及视频。第一时间公布 UCG 系列书刊、杂志最新信息，同时可以移动端立即购买。微信公众号的开办，让 UCG 又多了一个对外的窗口，也为广大玩家增添了一个交流平台。

指尖方圆别册
2015年1月A 总第361期

从一个小栏目，到随刊附赠的独立别册，以介绍移动游戏资讯为主的“指尖方圆”在 2014 年末迎来重大改变。“指尖方圆”力求为玩家带来轻量、新鲜、快速而有趣的移动游戏资讯，让 UCG 在保持对核心游戏的关注之余，也不会忽视移动游戏的力量。

与游戏时光合作
2015年9月

游戏时光 VGtime 于 2015 年成立。游戏时光的几位联合主创，如泰坦、Gouki、ACE 飞行员、雷电等，几乎都是昔日 UCG 的资深编辑。由于与当年的 Levelup 有着千丝万缕的联系，当年的网友和 UCG 的老读者自然也希望游戏时光和 UCG 能重新走到一起。从大型展会的联合报道，到内容资源的多方共享；从视频直播的全面融合，到游戏大赏的联合主办，UCG 和 VGtime 的深度合作为中国玩家带来了从平面到网络的全方位立体服务。

吉尼斯世界纪录
2015年11月

在世界范围内，吉尼斯世界纪录与他们推出的《吉尼斯世界纪录大全》都有着极高的认知度，而其推出的游戏类年鉴《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》也深受玩家们的关注和追捧。随着 2014 年中国大陆的全面解禁，这本游戏类年鉴也终于决定进入国内市场。作为国内游戏书籍出版的知名制作团队，UCG 非常荣幸地成为了吉尼斯世界纪录选择的合作伙伴，负责翻译和制作这本充满了众多专业游戏术语和词汇的书籍。《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》目前在全国热销中。



文 初心者　美编 NINA

400万级大作历史销量榜

在2012年~2015年这四年间涌现了大量新游戏，其中更是产生了三十多款400万级销量大作。除了一直以来保持着数百万级销量的系列续作之外，也有不少全新的原创IP，甚至独立游戏脱颖而出。因此继UCG第300期之后，我们站在第400期的里程碑上，再次记录下了这些有着白金级销量的游戏作品。

2012年~2015年新上榜游戏累计销量

横行霸道Ⅴ



累计 5392 万套

COD 黑色行动Ⅱ



累计 2817 万套

精灵宝可梦 X/Y



累计 1393 万套

COD 黑色行动Ⅲ



累计 2420 万套

精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石



累计 1052 万套

COD 幽灵



累计 2702 万套

光环4



累计 975 万套

新超级马里奥兄弟2



累计 973 万套

排名	游戏	平台	发售年份	发行商	销量
1	Wii Sports	Wii	2006	Nintendo	8273万
2	超级马里奥兄弟	FC	1985	Nintendo	4024万
3	马里奥赛车Wii	Wii	2008	Nintendo	3581万
4	Wii Sports 运动胜地	Wii	2009	Nintendo	3298万
5	精灵宝可梦 红/绿/蓝	GB	1996	Nintendo	3137万
6	俄罗斯方块	GB	1989	Nintendo	3026万
7	新超级马里奥兄弟	NDS	2006	Nintendo	3000万
8	Wii Play	Wii	2006	Nintendo	2901万
9	新超级马里奥兄弟Wii	Wii	2009	Nintendo	2860万
10	打鸭子	FC	1984	Nintendo	2831万
11	任天狗	NDS	2005	Nintendo	2475万
12	马里奥赛车DS	NDS	2005	Nintendo	2342万
13	精灵宝可梦 金/银	GB	1999	Nintendo	2310万
14	Wii Fit	Wii	2007	Nintendo	2272万
15	Wii Fit Plus	Wii	2009	Nintendo	2199万
16	Kinect大冒险	X360	2010	Microsoft	2180万
NEW	横行霸道Ⅴ	PS3	2013	Rockstar	2139万
18	横行霸道 圣安德里亚斯	PS2	2004	Rockstar	2081万
19	超级马里奥世界	SFC	1990	Nintendo	2061万
20	锻炼大脑的成人DS训练	NDS	2005	Nintendo	2021万
21	精灵宝可梦 钻石/珍珠	NDS	2006	Nintendo	1835万
22	超级马里奥大陆	GB	1989	Nintendo	1814万
23	超级马里奥兄弟3	FC	1988	Nintendo	1728万
NEW	横行霸道Ⅴ	X360	2013	Rockstar	1625万
25	横行霸道 罪恶都市	PS2	2002	Rockstar	1615万
26	精灵宝可梦 红宝石/蓝宝石	GBA	2002	Nintendo	1585万
27	更能锻炼大脑的成人DS训练	NDS	2005	Nintendo	1530万
28	精灵宝可梦 黑/白	NDS	2010	Nintendo	1530万
29	GT赛车3	PS2	2001	SCE	1498万
30	COD 现代战争3	X360	2011	Activision	1474万
31	精灵宝可梦 皮卡丘	GB	1998	Nintendo	1464万
32	COD 黑色行动	X360	2010	Activision	1461万
NEW	COD 黑色行动Ⅱ	PS3	2012	Activision	1403万
NEW	精灵宝可梦 X/Y	3DS	2013	Nintendo	1393万
NEW	COD 黑色行动Ⅱ	X360	2012	Activision	1372万
36	COD 现代战争2	X360	2009	Activision	1351万
NEW	COD 黑色行动Ⅲ	PS4	2015	Activision	1347万
38	COD 现代战争3	PS3	2011	Activision	1345万
39	横行霸道Ⅲ	PS2	2001	Rockstar	1310万
40	任天堂全明星大乱斗X	Wii	2008	Nintendo	1302万
41	COD 黑色行动	PS3	2010	Activision	1273万
42	来吧！动物之森	NDS	2005	Nintendo	1226万
43	光环3	X360	2007	Microsoft	1214万
44	马里奥赛车7	3DS	2011	Nintendo	1208万
45	超级马里奥64	N64	1996	Nintendo	1189万
46	精灵宝可梦 心金/魂银	NDS	2009	Nintendo	1188万
47	GT赛车4	PS2	2004	SCE	1166万
48	超级马里奥 银河	Wii	2007	Nintendo	1151万
NEW	横行霸道Ⅴ	PS4	2014	Rockstar	1130万
50	超级马里奥大陆2	GB	1992	Nintendo	1118万
51	横行霸道Ⅳ	X360	2008	Rockstar	1102万
52	GT赛车	PS	1997	SCE	1095万
53	GT赛车5	PS3	2010	SCE	1077万
54	超级马里奥3D大陆	3DS	2011	Nintendo	1076万
55	COD 现代战争2	PS3	2009	Activision	1068万
56	横行霸道Ⅳ	PS3	2008	Rockstar	1056万
57	超级马里奥全明星	SFC	1993	Nintendo	1055万
NEW	精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石	3DS	2014	Nintendo	1052万
59	精灵宝可梦 火红/叶绿	GBA	2004	Nintendo	1049万
60	超级马里奥64	NDS	2004	Nintendo	1041万
61	舞力全开3	Wii	2011	Ubisoft	1026万
NEW	COD 幽灵	X360	2013	Activision	1018万

读者的400期寄语

Kaellis：虽然没看那么多，但是好歹我也攒了厚厚一人多高。毕竟拥有自己的主机，老玩家见笑。庆贺400期，今后也要加油！

排名	游戏	平台	发售年份	发行商	销量
NEW	COD 幽灵	PS3	2013	Activision	1002万
64	马里奥赛车64	N64	1996	Nintendo	987万
65	光环 致远星	X360	2010	Microsoft	986万
NEW	光环4	X360	2012	Microsoft	975万
NEW	新超级马里奥兄弟2	3DS	2012	Nintendo	973万
68	最终幻想Ⅶ	PS	1997	Square	972万
69	舞力全开2	Wii	2010	Ubisoft	952万
70	GT赛车2	PS	1999	SCE	949万
71	COD4 现代战争	X360	2007	Activision	930万
72	超级大金刚	SFC	1994	Nintendo	930万
NEW	我的世界	X360	2013	Microsoft	903万
74	马里奥派对DS	NDS	2007	Nintendo	902万
NEW	跃出！动物之森	3DS	2012	Nintendo	899万
76	上古卷轴Ⅴ 天际	X360	2011	Bethesda	882万
77	超级马里奥赛车	SFC	1992	Nintendo	876万
78	光环2	Xbox	2004	Microsoft	849万
79	Wii Party	Wii	2010	Nintendo	848万
80	马里奥派对8	Wii	2007	Nintendo	841万
NEW	精灵宝可梦 黑2/白2	NDS	2012	Nintendo	831万
NEW	FIFA 13	PS3	2012	EA	824万
NEW	FIFA 16	PS4	2015	EA	815万
84	007 黄金眼	N64	1997	Nintendo	809万
85	马里奥与索尼克 北京奥运会	Wii	2007	SEGA	806万
86	最终幻想Ⅹ	PS2	2001	Square	805万
87	最终幻想Ⅷ	PS	1999	Square	786万
88	精灵宝可梦 白金	NDS	2008	Nintendo	783万
89	横行霸道 自由城故事	PSP	2005	Rockstar	772万
90	超级马里奥银河2	Wii	2010	Nintendo	768万
91	塞尔达传说 时之笛	N64	1998	Nintendo	760万
NEW	COD 先进战争	PS4	2014	Activision	758万
93	古惑狼2	PS	1997	SCE	758万
NEW	星球大战 战场前线(2015)	PS4	2015	EA	751万
95	超级马里奥兄弟2	FC	1988	Nintendo	746万
NEW	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	3DS	2014	Nintendo	738万
97	COD 战火世界	X360	2008	Activision	736万
98	战地3	X360	2011	EA	734万
99	塞尔达传说 黄昏公主	Wii	2006	Nintendo	730万
100	舞力全开	Wii	2009	Ubisoft	726万
101	战地3	PS3	2011	EA	723万
102	极品飞车 地下狂飙	PS2	2003	EA	720万
103	铁拳3	PS	1998	Namco	716万
104	古惑狼3	PS	1998	SCE	713万
NEW	COD 黑色行动Ⅲ	XOne	2015	Activision	708万
106	任天堂全明星大乱斗DX	NGC	2001	Nintendo	707万
NEW	FIFA 14	PS3	2013	EA	700万
108	马里奥赛车 双重冲击	NGC	2003	Nintendo	695万
NEW	舞力全开4	Wii	2012	Ubisoft	691万
110	极品飞车 地下狂飙2	PS2	2004	EA	690万
NEW	马里奥赛车8	Wii U	2014	Nintendo	688万
112	荣誉勋章 前线	PS2	2002	EA	683万
113	神秘海域3 德雷克的诡计	PS3	2011	SCE	683万
114	古惑狼	PS	1996	SCE	682万
115	尊巴健身	Wii	2010	505 Games	680万
NEW	辐射4	PS4	2015	Bethesda	677万
117	战争机器2	X360	2008	Microsoft	676万
118	神秘海域2 纵横贼道	PS3	2009	SCE	672万
119	COD4 现代战争	PS3	2007	Activision	671万
120	FIFA 12	PS3	2011	EA	669万
121	轻松头脑教室	NDS	2005	Nintendo	666万
122	荒野大救赎	PS3	2010	Rockstar	658万
123	超级大金刚归来	Wii	2010	Nintendo	658万
NEW	FIFA 15	PS4	2014	EA	658万
125	上古卷轴Ⅴ 天际	PS3	2011	Bethesda	654万
126	塞尔达传说	FC	1986	Nintendo	651万
NEW	刺客信条Ⅲ	PS3	2012	Ubisoft	651万
128	光环 战斗进化	Xbox	2001	Microsoft	643万
129	精灵宝可梦 绿宝石	GBA	2004	Nintendo	641万
130	王国之心	PS2	2002	Square	640万
131	精灵宝可梦 水晶	GB	2000	Nintendo	639万
132	光环3 天降神兵	X360	2009	Microsoft	635万
133	荒野大救赎	X360	2010	Rockstar	632万
134	阳光马里奥	NGC	2002	Nintendo	631万
135	街头霸王Ⅱ	SFC	1992	Capcom	630万
136	横冲直撞	PS	1999	GT Interactive	627万
137	战争机器3	X360	2011	Microsoft	624万
138	Kinect Sports	X360	2010	Microsoft	624万
139	战争机器	X360	2006	Microsoft	610万
140	潜龙谍影2 自由之子	PS2	2001	Konami	605万
141	潜龙谍影	PS	1998	Konami	603万

我的世界



累计 2268 万套

跃出！动物之森



累计 899 万套

精灵宝可梦 黑2/白2



累计 831 万套

FIFA 13



累计 1414 万套

FIFA 16



累计 1564 万套

COD 先进战争



累计 2143 万套

星球大战 战场前线



累计 1096 万套

任天堂全明星大乱斗 for 3DS



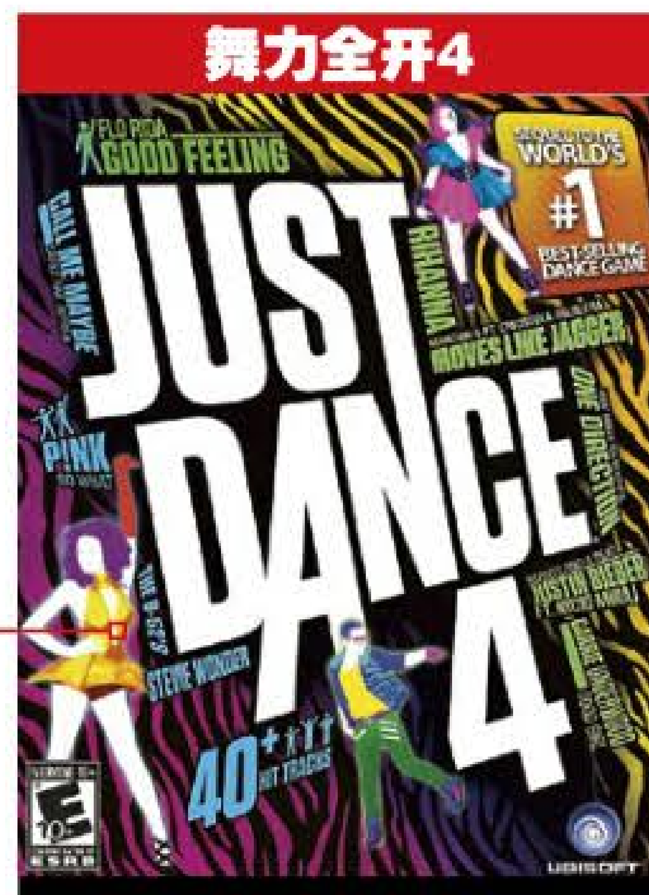
累计 738 万套

FIFA 14



累计 1543 万套

舞力全开4



累计 892 万套

读者的400期寄语

请叫我大魔包：从少年到成年，从一字不差到概览，感谢 UCG，感谢游戏，这是我人生的一部分。

马里奥赛车8



累计 688 万套

辐射4



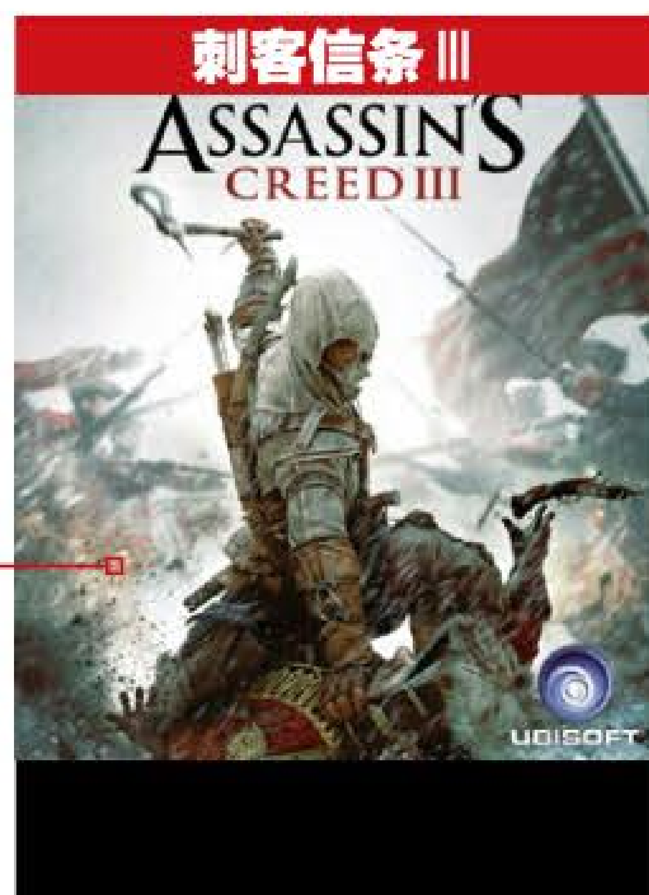
累计 1195 万套

FIFA 15



累计 1818 万套

刺客信条Ⅲ



累计 1217 万套

最后生还者



累计 1042 万套

宿命



累计 1259 万套

新超级马里奥兄弟U



累计 516 万套

朋友聚会 新生活



累计 504 万套

任天堂全明星大乱斗 for Wii U



累计 496 万套

路易鬼屋2



累计 454 万套

排名	游戏	平台	发售年份	发行商	销量
142	潜龙谍影4 爱国者之枪	PS3	2008	Konami	603万
NEW	最后生还者	PS3	2013	SCE	598万
144	最终幻想Ⅻ	PS2	2006	Square Enix	595万
145	小小大星球	PS3	2008	SCE	592万
146	勇者斗恶龙Ⅸ	NDS	2009	Square Enix	584万
147	生化危机2	PS	1998	Capcom	582万
148	乐高星球大战全传	Wii	2007	LucasArts	581万
149	铁拳2	PS	1996	Namco	574万
150	料理妈妈	NDS	2006	505 Games	572万
NEW	宿命	PS4	2014	Activision	563万
152	俄罗斯方块	FC	1988	Nintendo	558万
153	刺客信条Ⅱ	PS3	2009	Ubisoft	556万
154	任天堂全明星大乱斗	N64	1999	Nintendo	555万
155	刺客信条	X360	2007	Ubisoft	555万
156	蝙蝠侠 阿克汉姆城	PS3	2011	WB Games	552万
157	极限竞速3	X360	2009	Microsoft	551万
158	怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	2008	Capcom	550万
159	超级马里奥Advance	GBA	2001	Nintendo	549万
160	马里奥赛车Advance	GBA	2001	Nintendo	547万
161	超级马里奥世界	GBA	2001	Nintendo	546万
162	精灵宝可梦竞技场	N64	1999	Nintendo	545万
163	COD 战火世界	PS3	2008	Activision	542万
164	古惑狼 考特斯之怒	PS2	2001	Universal Interactive	542万
165	最终幻想ⅩⅢ	PS3	2009	Square Enix	536万
166	马里奥医生	GB	1989	Nintendo	534万
167	精灵宝可梦弹珠	GB	1999	Nintendo	531万
NEW	刺客信条Ⅲ	X360	2012	Ubisoft	530万
169	最终幻想Ⅸ	PS	2000	Square	530万
170	最终幻想Ⅹ-2	PS2	2003	Square Enix	529万
NEW	我的世界	PS3	2014	SCE	528万
172	大金刚64	N64	1999	Nintendo	527万
173	刺客信条Ⅱ	X360	2009	Ubisoft	526万
174	莱顿教授与不可思议的小镇	NDS	2007	Nintendo	525万
175	古墓丽影Ⅱ	PS	1997	Eidos Interactive	524万
176	麦登NFL 2004	PS2	2003	EA	523万
177	勇者斗恶龙Ⅷ	PS2	2004	Square Enix	521万
178	超级马里奥兄弟3	GBA	2003	Nintendo	520万
179	瓦里奥大陆	GB	1994	Nintendo	519万
NEW	FIFA 13	X360	2012	EA	518万
NEW	新超级马里奥兄弟U	Wii U	2012	Nintendo	516万
182	塞尔达传说 幻影沙漏	NDS	2007	Nintendo	516万
183	超级大金刚2	SFC	1995	Nintendo	515万
184	荣誉勋章 日出	PS2	2003	EA	513万
185	星之卡比	GB	1992	Nintendo	513万
186	马里奥与索尼克 北京奥运会	NDS	2008	SEGA	513万
187	神鬼寓言Ⅲ	X360	2010	Microsoft	512万
188	吉他英雄Ⅱ	PS2	2006	RedOctane	512万
189	生化危机5	PS3	2009	Capcom	511万
NEW	COD 先进战争	XOne	2014	Activision	511万
191	横行霸道 罪都故事	PSP	2006	Rockstar	508万
192	FIFA 11	PS3	2010	EA	508万
193	超级马里奥兄弟	GB	1999	Nintendo	507万
194	生化危机	PS	1996	Capcom	505万
NEW	朋友聚会 新生活	3DS	2013	Nintendo	504万
196	托尼滑板	PS	1999	Activision	502万
197	战区2100	PS	1999	Eidos Interactive	501万
198	小龙斯派罗	PS	1998	SCE	500万
199	林克射箭练习	Wii	2007	Nintendo	500万
200	吉他英雄Ⅲ	PS2	2007	Activision	498万
NEW	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	Wii U	2014	Nintendo	496万
202	精灵宝可梦不可思议的迷宫 时之探险队/暗之探险队	NDS	2007	Nintendo	496万
203	辐射3	X360	2008	Bethesda	495万
204	神秘海域 德雷克的宝藏	PS3	2007	SCE	494万
205	麦登NFL 06	PS2	2005	EA	491万
206	乐高星球大战全传	NDS	2007	LucasArts	489万
207	迪迪金刚赛车	N64	1997	Nintendo	488万
208	怪物猎人 携带版 3rd	PSP	2010	Capcom	487万
209	马里奥医生	FC	1990	Nintendo	485万
210	战神Ⅲ	PS3	2010	SCE	484万
211	刺客信条	PS3	2007	Ubisoft	484万
NEW	FIFA 15	PS3	2014	EA	481万
213	古惑狼赛车	PS	1999	SCE	479万
214	蝙蝠侠 阿克汉姆城	X360	2011	WB Games	475万
NEW	横行霸道Ⅴ	XOne	2014	Rockstar	474万
216	横冲直撞2	PS	2000	Atari	473万
217	辛普森一家	PS2	2003	Vivendi Games	470万
218	托尼滑板2	PS	2000	Activision	468万

读者的400期寄语 摇滚不死：感谢 UCG 陪我度过的美好游戏时光。

排名	游戏	平台	发售年份	发行商	销量
219	畅游城市 动物之森	Wii	2008	Nintendo	468万
220	指环王 双塔奇谋	PS2	2002	EA	467万
221	极限竞速4	X360	2011	Microsoft	463万
222	古墓丽影	PS	1996	Eidos Interactive	463万
223	吉他英雄Ⅲ	Wii	2007	Activision	462万
224	塞尔达传说 众神的三角力量	SFC	1991	Nintendo	461万
225	塞尔达传说 风之杖	NGC	2002	Nintendo	460万
226	马里奥与索尼克 冬奥会	Wii	2009	SEGA	457万
NEW	路易鬼屋2	3DS	2013	Nintendo	454万
228	吉他英雄Ⅲ	X360	2007	Activision	453万
229	麦登NFL 2005	PS2	2004	EA	453万
230	麦登NFL 07	PS2	2006	EA	449万
231	蜘蛛侠	PS2	2002	Activision	448万
232	勇者斗恶龙Ⅶ	PS	2000	Enix	447万
NEW	Splatoon	Wii U	2015	Nintendo	445万
234	战神	PS2	2005	SCE	445万
NEW	COD 先进战争	PS3	2014	Activision	443万
NEW	任天堂大陆	Wii U	2012	Nintendo	443万
237	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Wii	2010	Ubisoft	442万
238	托尼滑板3	PS2	2001	Activision	441万
NEW	最后生还者	PS4	2014	SCE	441万
240	胜利十一人2007	PS2	2006	Konami	439万
241	上古卷轴Ⅳ 湮灭	X360	2006	Bethesda	439万
242	塞尔达传说2 林克的冒险	FC	1987	Nintendo	438万
243	极品飞车 头号通缉	PS2	2005	EA	437万
244	抵抗 灭绝人类	PS3	2006	SCE	435万
NEW	FIFA 14	X360	2013	EA	434万
246	王国之心Ⅱ	PS2	2005	Square Enix	433万
247	神鬼寓言Ⅱ	X360	2008	Microsoft	430万
NEW	神秘海域 内森·德雷克合集	PS4	2015	SCE	430万
NEW	COD 先进战争	X360	2014	Activision	429万
250	刺客信条 启示录	PS3	2011	Ubisoft	425万
251	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	PS3	2009	Eidos Interactive	424万
252	Namco博物馆	GBA	2001	Namco	424万
253	潜龙谍影3 食蛇者	PS2	2004	Konami	423万
NEW	超级马里奥 3D世界	Wii U	2013	Nintendo	422万
255	达斯特	PSP	2006	SCE	422万
256	FIFA 06	PS2	2005	EA	421万
257	EyeToy Play	PS2	2003	SCE	420万
258	GT赛车5 序章版	PS3	2007	SCE	420万
259	刺客信条 启示录	X360	2011	Ubisoft	419万
260	FIFA 12	X360	2011	EA	419万
261	街头霸王Ⅳ	PS3	2009	Capcom	419万
262	忍者神龟	FC	1989	Palcom	417万
263	疯狂摩托车	FC	1984	Nintendo	416万
264	青蛙过河	PS	1997	Hasbro Interactive	416万
265	塞尔达传说 时之笛3D	3DS	2011	Nintendo	415万
266	麦登NFL 2003	PS2	2002	EA	414万
267	超级马里奥世界2 耀西岛	SFC	1995	Nintendo	412万
NEW	看门狗	PS4	2014	Ubisoft	412万
269	FIFA 07	PS2	2006	EA	411万
270	街头霸王Ⅱ Turbo	SFC	1992	Capcom	410万
271	塞尔达传说 天空之剑	Wii	2011	Nintendo	410万
272	嘉年华游戏	Wii	2007	Global Star Software	409万
273	辐射 新维加斯	X360	2010	Bethesda	408万
274	战神Ⅱ	PS2	2007	SCE	407万
275	极限竞速2	X360	2007	Microsoft	406万
276	胜利十一人9	PS2	2005	Konami	406万
277	Namco博物馆 Vol.3	PS	1996	Namco	405万
278	铁拳TT	PS2	2000	Namco	405万
NEW	光环5 守护者	XOne	2015	Microsoft	403万
280	星际火狐64	N64	1997	Nintendo	403万
281	高尔夫	FC	1984	Nintendo	401万
282	莱顿教授与恶魔之盒	NDS	2007	Nintendo	400万

Splatoon



累计 445 万套

任天堂大陆



累计 443 万套

神秘海域 内森·德雷克合集



累计 430 万套

超级马里奥 3D世界



累计 422 万套

看门狗



累计 900 万套

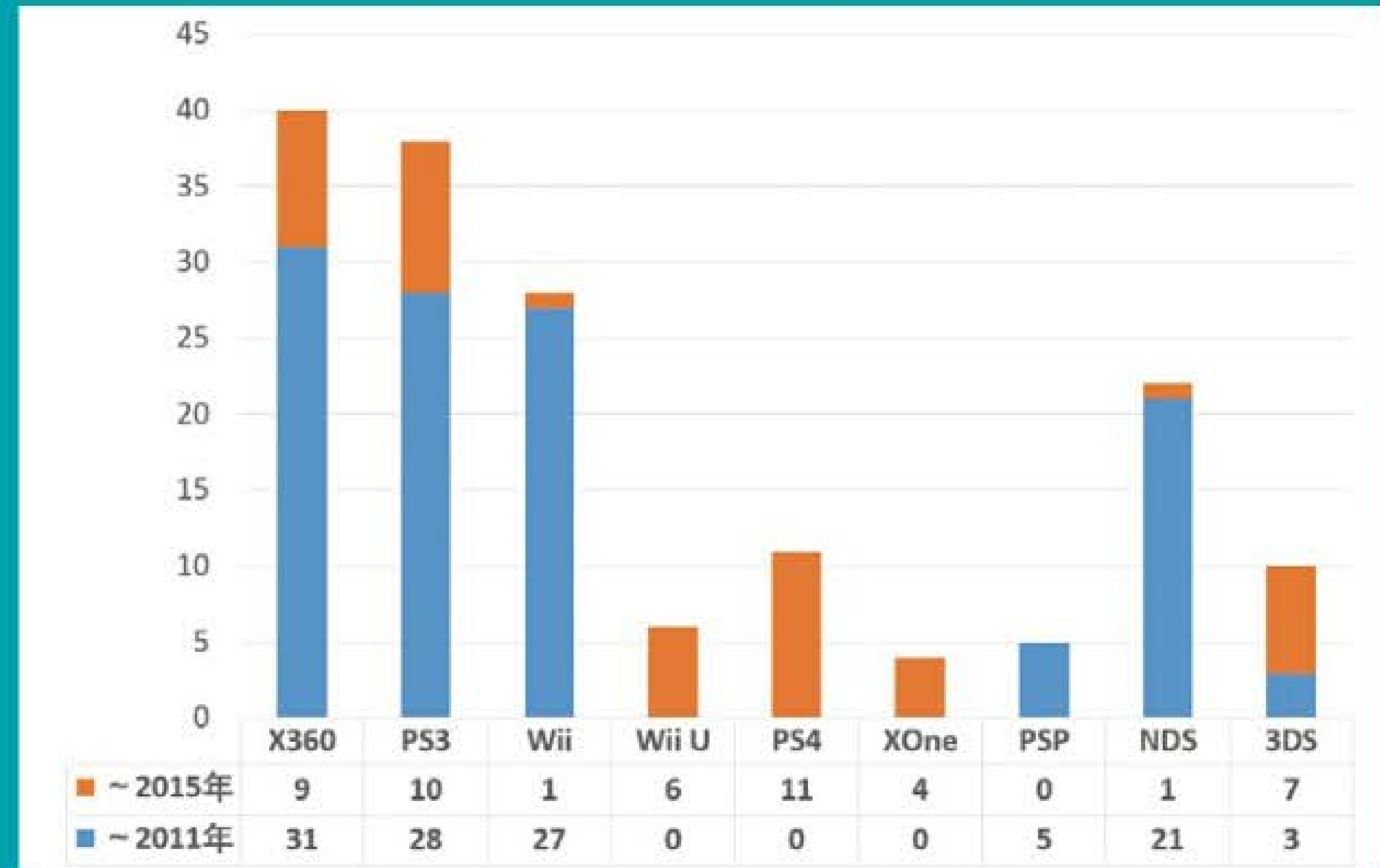
光环5 守护者



累计 403 万套

400万销量大作平台比例

在400万销量榜单里面，按平台统计游戏数量的话，X360/PS3排到了前两位，但是如果对比2012年当时的平台比例构成的话，可以看出来这里未纳入统计的300万~400万销量之中PS2和PS平台的游戏其实占了很大一部分。而在2011年之后四年拥有最多冲上了400万销量的游戏的平台是PS4，除了由于主机的普及速度屡创纪录之外，跨平台游戏成为新潮流，以及将上世代的游戏移植到次世代新平台的举措，都是重要的因素。



	X360	PS3	Wii	Wii U	PS4	XOne	PSP	NDS	3DS
~2015年	9	10	1	6	11	4	0	1	7
~2011年	31	28	27	0	0	0	5	21	3

400万销量大作发行商TOP15

No.1 92款 Nintendo

No.2 23款 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

No.3 21款 EA

排名	发行商	数量
4	Microsoft	18
5	Activision	15
6	Ubisoft	10
7	Rockstar	8
8	Capcom	8
9	Square Enix	6
10	Konami	6
11	Square	5
12	Bethesda	5
13	Namco	5
14	Eidos Interactive	4
15	SEGA	2

读者的400期寄语 Dyan_Nintenda：创刊18年了啊，现在中国的主机游戏市场也终于被各大厂商们重视，也是要感叹钦佩一下，当年无数玩家们共同的坚持与守候。

2016 暑期游戏补习班

SUMMER HOLIDAYS

文 UCG全体编辑　统筹 八重樱　美编 Juxi





奥丁领域 里普特拉希尔

オーディンスフィア レイヴスラシル

PS4/PS3/PSV ①

游戏类型	动作角色扮演	厂商	Atlus
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2016年1月14日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 27

② ■剧情派 ■酣畅爽快

③

游戏概要 ⑥

本作是香草社于 2007 年发售的第一款游戏《奥丁领域》的高清重制版。副标题"里普特拉希尔"意为"生命的继承者"。本作不单单是将画面高清化这么简单，香草社从玩家对于《胧村正》和《龙之皇冠》两部作品的反馈中汲取到了大量经验，重制后的《奥丁领域》在战斗系统方面做出了重大变革，使得上手难度大为降低，同时爽快感翻倍提升，感人的剧情同样是一大亮点。[八重樱]

适应玩家人群 ④
- 北欧神话爱好者
- 香草社死忠
- 日式 RPG 簇拥

平均游戏时间 ⑤
- 故事模式通关约 25 小时
- 达成白金大约需要 30 小时

华丽与爽快并存的战斗



◀通过按键的简单的组合玩家就可以发挥出非常帅气的连击。

吃饱肚子也是很重要的哦

⑦



▲香草社一直执着的料理系统在本作中更得到了夸张的体现。

特别提示 ⑧

初代《奥丁领域》的难度几乎可以用丧心病狂来形容，高清重制版也保留了初代这个模式，玩家们如果很想体验一下受虐的"快感"的话可以自行尝试一下……



①游戏的基本信息

包括本刊译名、原名、机种、游戏类型、发行厂商、对应玩家年龄、发售日、游戏人数以及本刊的黄金眼评分，其中对应玩家人数分成了本地、局域网、在线三部分。

②游戏标签

以最简单的标签描述游戏的主要特征，让大家能大致了解游戏的基本特色。

③游戏封面

方便玩家对照封面购买游戏，注意同一游戏不同地区版本的封面有可能不一样。

④适应玩家人群

说明该游戏是面向哪些玩家群体的需求而创作的，当然不属于该群体的玩家也可以尝试该作。

⑤平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素挖掘、白金 / 全成就、深度研究等进行到不同程度所需的时间，方便大家参考并合理安排自己的时间。

⑥游戏概要

关于游戏基本情况的简单介绍。

⑦游戏截图

具有代表性的游戏截图，图注中包含了作品相关的有用信息，大家阅读时还请留意。

⑧特别提示

玩过该作的玩家为有意接触作品的玩家所提的建议、提醒或忠告。

1月 JANUARY
SUMMER HOLIDAYS STARTS

PS4上半年表现

上半年不少PS4游戏都推出了中文版，尽管有一些并没有同步发售，但也没有让玩家们等待上太长时间。重制后的《奥丁领域 里普特拉希尔》与《如龙 极》让年轻的玩家们也得到了接触经典旧作的机会。5月《神秘海域4 盗贼末路》的到来更是为上半年的PS4游戏阵容再添一员大将，众多媒体给予的高分评价证明顽皮狗的实力依旧不容小觑。气势如虹的中文游戏热潮与3A大作交相辉映，充实着玩家们的游戏时光。

奥丁领域 里普特拉希尔



オーディンスフィア レイヴスラシル

PS4/PS3/PSV

游戏类型	动作角色扮演	厂商	Atlus
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2016年1月14日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 27

■剧情派
■酣畅爽快

游戏概要

本作是香草社于2007年发售的第一款游戏《奥丁领域》的高清重制版。副标题“里普特拉希尔”意为“生命的继承者”。本作不单单是将画面高清化这么简单，香草社从玩家对于《胧村正》和《龙之皇冠》两部作品的反馈中汲取到了大量经验，重制后的《奥丁领域》在战斗系统方面做出了重大变革，使得上手难度大为降低，同时爽快感翻倍提升，感人的剧情同样是一大亮点。[八重樱]

适应玩家人群

- 北欧神话爱好者
- 香草社死忠
- 日式RPG簇拥

平均游戏时间

- 故事模式通关约25小时
- 达成白金大约需要30小时

华丽与爽快并存的战斗



◀通过按键的简单组合玩家就可以发挥出非常帅气的连击。

吃饱肚子也是很重要的哦



▲香草社一直执着的料理系统在本作中更得到了夸张的体现。

特别提示

初代《奥丁领域》的难度几乎可以用丧心病狂来形容，高清重制版也保留了初代这个模式，玩家们如果很想体验一下受虐的“快感”的话可以自行尝试一下……

如龙 极



龙が如く 极

PS4/PS3

游戏类型	动作冒险	厂商	SEGA
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年1月21日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 25

■暴力表现
■剧情派

游戏概要

本作是“《如龙》系列”初代的完全重制版，不仅人物建模和画面全部以本世代的标准进行制作，游戏系统也在前作《如龙0》的基础上进行优化加强。虽然主角只有桐生一马，但是他可以在4种截然不同的战斗风格之间自由切换，还加入了超级精髓奥义系统。此外，丰富的支线要素和小游戏在本作依然少不了，而且还加入了“真岛趴趴走”要素，走在路上随时会遭到真岛的袭击，既紧张也充满了恶搞。[宇宙人]

适应玩家人群

- “《如龙》系列”粉丝
- 喜欢“如龙”的故事却不懂日语的玩家
- 肯花时间去享受一款游戏的玩家

平均游戏时间

- 一周目通关约20小时
- 全支线达成约60小时
- 白金时间约100小时

在高清的平台下再次回顾初代的感动



◀本作不少支线故事跟前作的支线都有联动。

中文同步发售，再无语言障碍



▲重新演绎的最终决战相信会让玩到这里的玩家再次感动。

特别提示

本作第二周目开启的最高难度可以继承上一周目的存档了，所以追求白金的话，不用等到二周目再打支线了。

三国志13



三国志 13

PS4/PS3/XOne

游戏类型	策略	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2016年1月28日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 24

■经典再续
■策略战术

游戏概要

《三国志》在中国玩家中应该是无人不知无人不晓。本作收录了系列数量最多的武将，总数超过700人。玩家可以选择其中任意一人开始游戏，以君主或名臣的身分见证三国时代的兴亡，当然还能使用自创武将。本作的核心系统是任务信，所有政略指令都需要任务信才能执行，根据玩家的身分高低，可以选择的提案以及使用的任务信都有所不同，令老玩家也有全新的感受。[纱迦]

适应玩家人群

- 历史策略游戏爱好者
- 对射击和动作感到厌烦的人
- 三国文化爱好者

平均游戏时间

- 随剧本不同，通关要8～20小时不等
- 白金/全成就需80小时以上

中文字幕+中文语音令人更加投入



◀本作不但人多，不少武将的立绘还有丰富的变化。

体验白手起家打天下的乐趣



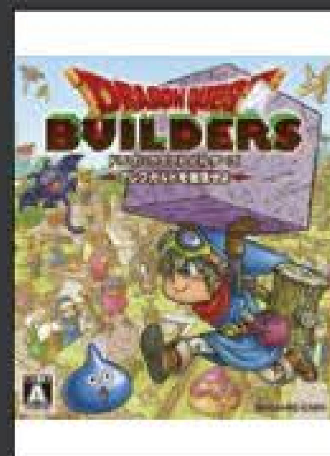
▲游戏使用了大量精美插画和CG来表现历史事件。

特别提示

本作非常讲究人际关系。当玩家与其他武将搞好关系之后，他会在你工作的时候过来帮忙。而缔结了关系更进一步的绊之后，在玩家进行单挑或舌战时还会随机发动特殊效果。

读者的400期寄语

月的华尔兹：什么？UCG400期了？必须买400本啊！！！



勇者斗恶龙建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧

ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ

PS4/PS3/PSV

黄金眼评分 25

游戏类型	角色扮演	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016年1月28日
游戏人数	本地1人		

■fans向

游戏概要

本作的玩法有点类似于《我的世界》，玩家扮演的不再是一位斩怪杀敌的勇者，而是拥有创造力的建造者。游戏共有四大章，每章对应一个世界，玩家需要不断地扩建据点吸引更多的NPC入住，同时设计出相应的武器击退来犯的敌人，最终令世界重获生机。玩家可以生产创造的东西丰富多彩，只要有足够的耐心和想象力甚至可以将据点扩展成一座恢弘的城市。[八重樱]

适应玩家人群

●休闲派玩家
●对于《我的世界》这种类型游戏有好感的人
●喜欢恶搞剧情的人

平均游戏时间

●故事模式通关约40小时
●达成白金大约需要40小时

用想象力来复活这片大陆吧！



◀游戏高度自由化，玩家建造的世界也会呈现出明显的个人色彩。

特别提示

既然是"《DQ》系列"的作品，剧情自然脱不开恶搞元素，从各种肌肉兄贵再到无厘头的伪勇者、满口胡言乱语的魔王，小细节让人笑得根本停不下来。

打造出专属于自己的据点



▲世界中不乏一些强大的敌人，但只要合理使用制造出来的武器就可以轻易取胜。

Xbox One上半年表现

纵观2016年上半年，Xbox One独占游戏中的最强者当然是《量子破碎》，其出色的表现验证了"Remedy出手、必属精品"这句话。然而相比竞争对手PS4来说，在独占方面Xbox One的确要逊色不少。微软鼓吹的Play Anywhere虽说造福玩家，但让Xbox One的吸引力下降也是不争的事实。幸好欧美第三方厂商对Xbox One仍是全力支持，不仅大作一个不少，跨平台表现也不分伯仲，使得Xbox One依然拥有很高的价值。随着新机种的推出、新系统的推送以及年末的诸多独占游戏登场，下半年Xbox One的表现值得期待。

2月 FEBRUARY SUMMER HOLIDAYS STARTS



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4

NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットストーム4

PS4/XOne

黄金眼评分 25

游戏类型	动作	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2016年2月2日
游戏人数	本地1~2人，在线1~8人		

■视觉系
■fans向
■酣畅爽快

游戏概要

本世代的第一部《终极忍者风暴》作品，随着原作漫画的完结，游戏也一并将故事剧情的结尾加入其中，玩家可以在游戏里再次体验原作中波澜壮阔的决战剧情。借助机能的进步，本作的战斗演出再次升级，普通招式和奥义演出都达到了新的高度。同时小队系统也大幅革新，支持玩家实时切换小队中的出战角色，这一变动也让本作的小队战斗更为紧凑，堪称系列最佳。[简子君]

适应玩家人群

●厌倦了TV动画拖拉节奏的粉丝
●喜欢对战游戏但是无法驾驭复杂操作的玩家
●乐于观看预置动画演出的玩家

平均游戏时间

●剧情模式绝对比动画精简
●如果你一整天不休息的话，差不多就可以完美游戏

最后的疾风，终末之谷迎来火影忍者终极一战



◀全新剧场版的奥义也出现在游戏之中。

特别提示

在攻击时切换角色可以附带突刺效果，且换人后之前角色的连击输入也会继续自主完成。变身为尾兽的强化形态后，所产生的并不一定都是正面效果，例如此时玩家的目标会变大，招式硬直也会变大，且被奥义击中后还会直接变回普通形态。

鸣人与佐助完成宿命的对决



▲相比TV动画后期的简陋演出，游戏画面堪称满屏特效。



进击的巨人

进击の巨人

PS4/PS3/PSV

黄金眼评分 23

游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年2月15日
游戏人数	本地1人、在线1～4人		

■动漫改编
■多人联机
■酣畅爽快

游戏概要

本作由以"《无双》系列"为玩家们所熟悉的ω-Force小组负责开发，很好地重现了原作中的战斗方式。玩家需要凭借"立体机动装置"的灵活性以及周遭的地形与巨人展开周旋，找到转瞬即逝的破绽攻击后颈，才能将巨人彻底消灭。操纵主角艾伦时还能变身成为巨人，与女巨人、铠之巨人等强敌展开对决。游戏支持最多4人在线联机，6月2日还推出了官方中文版。[苍穹]

适应玩家人群

●《巨人》原作粉丝
●追求爽快杀敌的玩家
●喜欢联机挑战的玩家

平均游戏时间

●观看剧情并通关故事模式约20小时
●白金需要100小时以上

他们是猎物，我们才是猎手！



◀本作收录了TV版动画第一季的剧情，并在此基础上展开原创。

特别提示

本作的难度跨度极大，故事模式通关后初入"真・进击模式"很可能被打得狼狈不堪。建议先玩"壁外调查模式"，由其他玩家带着去高难度关卡刷素材，打造出上级装备后再回头慢慢打。

绕后、加速、削后颈！



▲3月24日的1.01更新补丁让玩家能够联机享受共斗的乐趣。

读者的400期寄语 天涯占梦数：贴心玩家十八年陪伴青春 绚丽多彩四百期更上一层



街头霸王V

ストリートファイター V

黄金眼评分 27

PS4

游戏类型	格斗
厂商	Capcom
对应玩家年龄	12 岁以上
发售日	2016 年 2 月 16 日
游戏人数	本地 1~2 人，在线 2 人

■硬派核心
■竞技对战

游戏概要

作为被冠上“V”之名《街头霸王》系列”的正统续作，本作在系统上进行了不少的革新，更加简单的系统迎合了新手玩家的需要，同时强调进攻的设计也让游戏节奏大大增强。虽然游戏发售时只有 16 名可选角色，但游戏采用了 DLC 追加角色的方式，在每个月持续追加一名新角色，虽然新角色需要购买才能使用，除了可以花钱购买外，也可以用游戏内的货币来解锁。[伽蓝]

适应玩家人群

●想要尝试接触格斗游戏的玩家
●《街头霸王Ⅳ》粉丝

平均游戏时间

●剧情模式通关约 3 小时
●白金时间约 70~80 小时
●网战时间可视为无限

《街霸》“V”世代



◀游戏中有不少系列首次登场的角色。

格斗的热血盛宴



▲本作的必杀技特效演出度很高。

特别提示

赚取游戏货币的方式很多，最高效的就是完成连段挑战模式，但如果想进一步持续获得格斗货币，就只能进行在线排位赛对战了。



祭品与雪之刹那

いけにえと雪のセツナ

黄金眼评分 23

PS4/PSV

游戏类型	角色扮演
厂商	Square Enix
对应玩家年龄	12 岁以上
发售日	2016 年 2 月 18 日
游戏人数	本地 1 人

■怀旧
■ATB 战斗

游戏概要

由 RPG 大厂 Square Enix 发行的传统类 RPG，整体风格近似于往年的名作《超时空之钥》。故事全程在四季飘雪的大陆上展开，主人公作为护卫参与到护送女主人公刹那作为活祭品前往遥远之地的队伍当中。路途中遭遇的种种事件，为玩家展现了一部优质的群像剧。[白菜]

适应玩家人群

●怀旧 RPG 玩家
●喜欢钢琴曲
●喜欢慢慢享受游戏

平均游戏时间

●主线流程通关 20 小时以内
●全收集要素约 50 小时

以死亡为终点的旅程



◀护卫与祭品，白雪下的凄美旅程开幕。

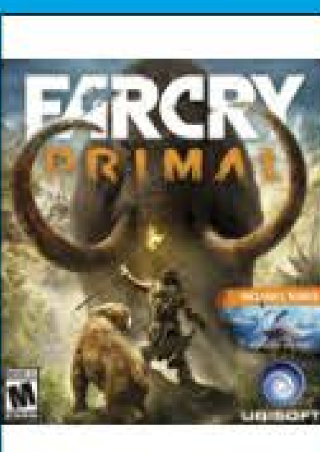
斩断负之连锁



▲简洁干净的战斗画面，却保持着一定的深度。

特别提示

以白金奖杯为目标的玩家，建议参考本作的完整攻略一步步前进。若是事后来补会比较费时费力。



孤岛惊魂 野蛮纪源

Far Cry Primal

黄金眼评分 25

PS4/XOne

游戏类型	主视角射击
厂商	Ubisoft
对应玩家年龄	18 岁以上
发售日	2016 年 2 月 23 日
游戏人数	本地 1 人

■暴力表现
■酣畅爽快

游戏概要

虽然把故事背景搬到了史前 10000 年的原始时代，然而本作可以算作是《孤岛惊魂 4》的一个大型剧情 DLC。本作的故事地点和《孤岛惊魂 4》完全一样，但是地貌和现代背景的《孤岛惊魂 4》依然有着巨大的区别。而由于时代的变化，玩家的武器也从枪械变成了弓箭长矛等冷兵器。虽然系统有新瓶装旧酒的嫌疑，但新加入的骑乘系统依然给系列老玩家带来了全新的游戏感受。[三日月]

适应玩家人群

●“《孤岛惊魂》系列”忠实玩家
●曾经妄想过使用冷兵器和猛犸象搏斗的玩家

平均游戏时间

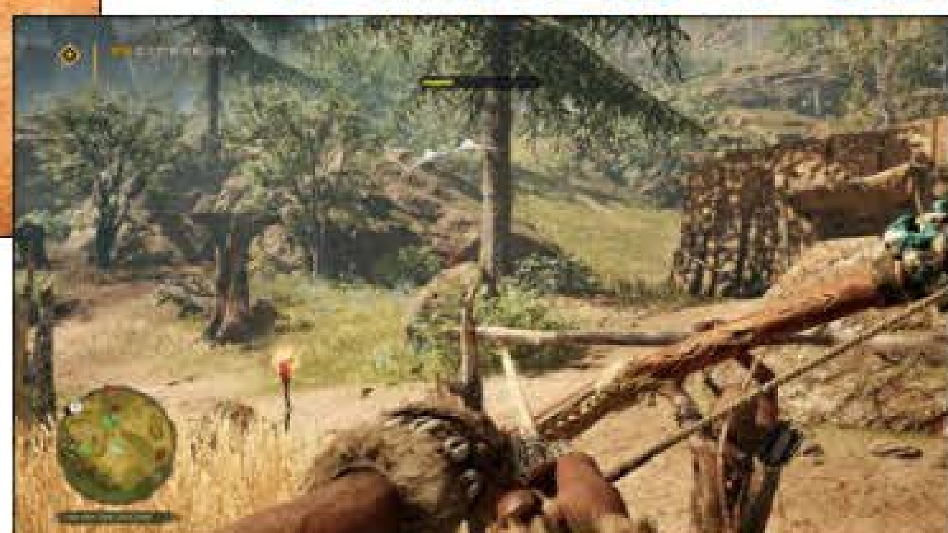
●通关时间约为 15 小时
●全成就 / 白金时间约为 25 小时

来自史前 10000 年的原始杀戮



◀全新的骑乘系统让玩家即便在史前 10000 年也能快速移动。

大自然就是你的武器



▲和大自然的互动是本作战斗和探索的重点。

特别提示

本作的推出其实早有征兆，育碧甚至早在《孤岛惊魂 4》时就埋下了相关的伏笔，并煞有其事地弄了一个假网站来借着一名虚构的考古学家之口来宣布这个惊人的“历史发现”。



植物大战僵尸 花园战争2

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

黄金眼评分 26

PS4/XOne

游戏类型	动作射击
厂商	EA
对应玩家年龄	全年龄
发售日	2016 年 2 月 23 日
游戏人数	本地 1 人，在线 1 ~ 24 人

■多人联机
■枪战射击
■竞技对战

游戏概要

本作是《植物大战僵尸 花园战争》的续作，继承了前作的特征，让植物和僵尸们继续围绕着后院地区的争夺大打出手。双方阵营各增添了三个新角色，老角色也继续登场，并增添了不少的全新变体。游戏加入了后院战场这个小型开放世界，并且为两方阵营设计了主线和支线任务，网战方面则加入了僵尸方防守植物进攻的墓地行动，草坪争夺战也有了植物攻僵尸守的新规则。[稀饭]

适应玩家人群

●喜欢风格偏休闲逗趣的射击游戏的玩家
●“《PVZ》系列”脑残粉

平均游戏时间

●两边阵营主线任务通关仅需约 4 小时
●全成就 / 白金时间需 40~60 小时

后院硝烟再起



◀新角色们不但个性十足，而且部分角色存在一定的克制关系，例如香橼（图右）的电磁脉冲桃就能够克制小僵尸召唤的机甲。

第2次植物僵尸大战



▲后院战场模式中的场景虽然并不大，但是里面也藏了一些颇为有趣的秘密，非常值得玩家们去发掘。

特别提示

本作原本是个在成就 / 奖杯上设置比较友好的作品，但是成就 / 奖杯“Really Epic!”要求玩家完成任务板上出现的 10 个史诗任务，然而这种任务一次只会出现一个，而任务板两天刷新一次，还不一定会刷出史诗任务，这导致玩家们最少也要花 20 天才能全成就 / 白金本作……

读者的400期寄语

摇曳的调酒师：如果不是 UCG，我也许只是个流连于各大网站的键盘侠。如果不是 UCG，我根本不会入手任何一款正版游戏。世界上游戏杂志有很多，但能让一个人真正爱上游戏的游戏杂志真的不多。UCG 带给读者的不是一篇篇游戏攻略，而是中国玩家对游戏的无尽投入。

Wii U上半年表现

同往年一样，Wii U在2016年上半年推出的新作依旧是屈指可数，不过单凭着《口袋铁拳》和《星际火狐 零》这两作，倒也足以占稳一席之地。《口袋铁拳》将《精灵宝可梦》和《铁拳》两大人气品牌合二为一，让玩家同时体验到燃与萌共存的魅力。《星际火狐 零》也凭借着巧妙的关卡设计与丰富的任务谋杀掉玩家们大量时间。

高达破坏者3



GUNDAM BREAKER 3

PS4/PSV

游戏类型：动作　厂商：BNEI

对应玩家年龄：全年龄　发售日：2016年3月3日

游戏人数：本地1人，局域网1～4人，在线1～4人

黄金眼评分：24

■fans向 ■酣畅爽快 ■多人联机

游戏概要

本作在前作多达100台参战机体与免费配信机体的基础上又追加了近几年《高达》作品的机体，同时加入了丰富的配件系统，让玩家对机体的编辑变得更加自由。剧情从前作的宇宙战争转移到了钢普拉大赛。部件成长系统的自由度变得更高，玩家可以自由搭配自己喜欢的部件性能，然后通过来不断提升性能的效果，创造出属于自己的最强机体。[秋沙雨]

适应玩家人群

●喜欢拼高达模型的玩家
●喜欢魔改部件来开脑洞的玩家

平均游戏时间

●通关时间：15小时左右
●白金时间：30小时以上

玩家"暴力拆机"只为"自由组合"



◀新追加的机体也是本作的一大主力。

自由拼装模型让想象力无限延伸

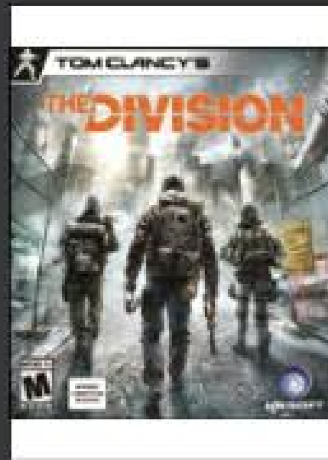


▲活用PS4机能的流畅战斗令人欲罢不能。

特别提示

玩PSV版时如果给机体装载了大量的浮游炮或者GN-02的核弹，在战斗时使用的话极大几率会引起掉帧甚至是游戏强制退出。

全境封锁



Tom Clancy's The Division

PS4/XOne

游戏类型：角色扮演　厂商：Ubisoft

对应玩家年龄：18岁以上　发售日：2016年3月8日

游戏人数：本地1人/在线多人

黄金眼评分：27

■枪战射击 ■多人联机 ■剧情派

游戏概要

虽然游戏形式看似为一款第三人称射击游戏，然而本作实质上一款角色扮演游戏，传统MMO中的等级、装备、技能、副本你都能在本作中玩得到。在套上了一个设定复杂的现代虚拟故事和现代军事背景后，本作无疑能给玩家留下深刻印象，颇有新意的暗区设定也能满足那些相比合作更热衷于对战的玩家。即便你不是一个喜欢刷刷刷的玩家，本作依然能给你带来一段长达数十小时的拯救纽约之旅。[三日月]

适应玩家人群

●喜欢"刷刷刷"的玩家
●能够以平常心面对育碧服务器的人
●热衷于探索游戏剧情的玩家

平均游戏时间

●全成就/白金约为70小时
●通关主线流程约为40小时

我们的目标是，拯救纽约！



◀为配合游戏的世界观，角色技能实质上都是一些高科技小装置。

欢迎来到大苹果



▲本作的纽约虽然不大，但还原度相当之高。

特别提示

除了本篇外，本作还后续推出了众多免费和收费DLC。这些DLC都有一个共同点，那就是难。考虑到本作是一款网络游戏，想真正享受本作乐趣的玩家建议还是找一两个朋友并肩作战。

召唤之夜6 消逝的境界



サモンナイト6 失われた境界たち

PS4/PSV

游戏类型：策略角色扮演　厂商：BNEI

对应玩家年龄：12岁以上　发售日：2016年3月10日

游戏人数：本地1人

黄金眼评分：22

■fans向 ■经典再续

游戏概要

本作是《召唤之夜》系列"时隔多年的15周年纪念作，并且首次登陆次世代主机平台，画面表现水准全面提升。游戏采用了多主角的设定，故事发生在一个名为茧世界"菲鲁加"的全新舞台，系列各部作品中的角色都穿越到了这一世界中。游戏延续了召唤术、夜对话等经典系统，丰富的支线故事与迷你游戏也让玩家能在战斗之外获得别样的乐趣。[乙太]

适应玩家人群

●想要体验低难度SRPG的轻度玩家
●热衷于培养角色感情的玩家

平均游戏时间

●主线＋支线通关30小时以上
●全夜对话收集需要100小时以上

系列角色大杂烩



◀用华丽的召唤魔法击溃敌人。

全面进化的特色系统



▲夜对话系统依然是游戏的一大特色。

特别提示

游戏中3名主角的性能都十分出众，并且均拥有一个其他角色所没有的特殊技能，这些技能都十分强力，足以扭转战局。因此各位在游玩本作时，着力培养主角才是制胜王道。

读者的400期寄语

一界三千·大千世界 お酒は弱いですけどね：热烈祝贺游戏机400期，陪伴了我12个年头了，预祝杂志越办越好，内容越来越精彩！



杀手47
Hitman

PS4/XOne

游戏类型	动作	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年3月11日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 22

■暴力表现
■fans向
■经典再续

游戏概要

和前作《杀手47赦免》时隔4年，本作采用《杀手47》作为游戏名称，但并非是重启，故事接续在《赦免》之后，讲述了47继续为ICA服务，前往全球各地暗杀不同类型的目标，与此同时，一个和他行动互相交错的阴谋也在随之不断发展。本作虽然仍然是关卡制，但是对场景塑造使用了开放世界思维，场景广阔而NPC众多，玩家需要充分发挥想象力，才能找到合适的暗杀途径。[稀饭]

适应玩家人群

- 暴力美学信徒
- 玩腻了传统躲猫猫潜行游戏想要换口味的玩家
- 能够忍受分章发售带来漫长等待的真爱粉

平均游戏时间

- 单章完成暗杀只需约30分钟
- 游戏尚未分章发售完成，白金/全成就时间无法估算

锐意创新，不忘初心



◀虽然本作并非是传统的躲猫猫式潜行作品，但勒晕卫兵等NPC也算是常规套路，只是目的变成了获取他们身上的衣服用于换装。

史上关卡自由度最大的《杀手47》作品



▲游戏第二章就把玩家带到了阳光明媚的意大利，让47在光天化日之下暗杀行刺。

特别提示

本作原计划是先发售包含三个章节关卡的基本内容，然后再推出后续的关卡更新，但最终改成了前三关逐月推出，其他关卡在2016年下旬发售，目前按照预告，本月中旬玩家就可以玩上新推出的关卡了。



EA终极格斗冠军赛2
EA Sports UFC 2

PS4/XOne

游戏类型	体育	厂商	EA
对应玩家年龄	16岁以上	发售日	2016年3月15日
游戏人数	本地1~2人，在线1~2人		

黄金眼评分 22

■暴力表现
■竞技对战
■fans向

游戏概要

将UFC这项格斗赛事完美还原的游戏作品，虽然是一款格斗主题的游戏，不过玩法本身还是和大部分体育游戏相同，需要战术和技术相配合。因为擂台上只有两名角色，游戏的画面表现十分逼真，物理引擎和选手的碰撞效果都制作的十分出色。玩法上虽然受到运动本身的限制没有丰富的变化，不过对战技巧比较值得钻研，总体来说是一款比较偏粉丝向的作品。[简子君]

适应玩家人群

- 综合格斗爱好者
- 喜欢竞技类对战游戏且不排斥肌肉汉子抱在一起的玩家

平均游戏时间

- 每局游戏时间根据技术不同为1~30分钟不等
- 白金/全奖杯无难点，70小时左右即可完美

肌肉与血汗的较量，意志与精神的交锋



◀泰森和李小龙都在本作中出现，玩家只要全胜通过生涯模式就可以解锁。

只有最强之人才能在八角笼中获胜



▲地面进攻是必须掌握的进阶技巧。

特别提示

游戏中当角色体力不足时，受到的伤害将大幅提升，且动作速率也会减弱。连续动作或者攻击落空都会严重降低体力，攻击过程中被对手中断攻击体力损失也会更多。不过相对的，对手体力值较低时，就是你发威的时候了。



数码宝贝世界 next Order
デジモンワールド -next Order-

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	BNEI
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016年3月17日
游戏人数	本地1人		

黄金眼评分 20

■fans向
■二次元萌

游戏概要

本作并非严格意义上的角色扮演游戏，而更像是一款怀旧意味浓厚的暴龙机育成类作品。游戏的主线流程不长，剧情也颇为单薄，几乎是全自动进行的战斗很难谈得上有什么乐趣可言，几乎所有的重点都回归数码宝贝的培育和养成。虽然号称"回归原点"，不过游戏还是进行了一些改良，比如放宽育成难度、延长数码宝贝的寿命等等，更符合现代玩家的游戏节奏。[哪尼]

适应玩家人群

- 喜欢数码宝贝的玩家
- 想要回味童年时用暴龙机育成的玩家
- 有耐心的玩家

平均游戏时间

- 主线通关约12小时
- 育成部分视玩家耐心程度而定

回归原点的暴龙机育成体验



◀培育系统是本作的核心元素

重建被摧毁的数码世界



▲在风景各异的数码世界中展开冒险

特别提示

玩家在游戏中要做的可不仅仅是打怪升级，还得一手包办数码宝贝们的吃喝拉撒睡，生病得供着，生气了还得哄着。因此光有爱和情怀是远远不够的，还必须有足够的耐心才行。



口袋铁拳
ポッ拳 POKKEN TOURNAMENT

Wii U

游戏类型	格斗	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016年3月18日
游戏人数	本地1~2人，局域网2人，在线2人		

黄金眼评分 24

■酣畅爽快
■竞技对战

游戏概要

作为首款《精灵宝可梦》格斗游戏，《口袋铁拳》Wii U版有16个可操作宝可梦和30个支援宝可梦登场。每个可操作宝可梦的战斗方法都截然不同，并且很好地还原了在正传中的技能特征。本作的格斗系统相当特别，招式被分成了三种互相克制的攻击，要玩家在"场地阶段"牵制对手，然后切换到"决斗阶段"正式切磋。两套操作并存，非常考验玩家的应变能力。[初心者]

适应玩家人群

- 想要亲自操作宝可梦殴打宝可梦的训练家
- 想玩格斗游戏却苦于搓招的玩家

平均游戏时间

- 故事模式通关约15小时
- 从上手到初级水平约需30场对战

怪力拳打耿鬼，效果绝佳！



◀宝可梦升级之后可以分配四种能力点数。

这一次你将化身为宝可梦！



▲出招时全身发光，暗示了招式的类别。

特别提示

《精灵宝可梦》的18种属性在这里完全没有相克效果！不过通过招式的特效颜色还是可以简单地判断出攻击手段的强弱关系。换言之，初期只要记住红打绿，绿打蓝，蓝打红即可轻松上手。

读者的400期寄语

天才小王子：从Tot.61开始买，一晃自己都三十而立了。希望UCG越办越好，永远陪伴我们~

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3

3DS

黄金眼评分 24

游戏类型	角色扮演	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016年3月24日
游戏人数	本地1人、在线1～8人		

■经典再续

游戏概要

本作为《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》系列"的第三作。故事延续自前两作，具有科技感背景的神秘面纱终于逐步揭开真相。全新增加的"骑乘"系统让地图探索方式变得更为多样化。战斗方面则进行了一些调整，比如新增的蓄力指令除了战斗以外，对捕捉也有一定加成，连携攻击和特技相杀让战局更富战略性。最让玩家大呼爽快的莫过于怪物取消性别设定，配合变得更为便利。[果汁]

适应玩家人群

●喜欢"《勇者斗恶龙》系列"出现怪物的玩家

●喜欢捕捉、培育怪兽的玩家

平均游戏时间

●通关一周目约40小时

●完成通关后出现的隐藏流程和收集隐藏要素、合成最强怪物需上百小时起

骑上心爱的怪物，探索未知世界！

◀本作依然是可见式遇敌，可看到地图上的怪物做出有趣的动作。

众多风格不同的岛屿，展现丰富的怪物生态。

▲专门为骑乘系统准备的骑乘比赛，增加了流程外的乐趣。

特别提示

本作的流程、培育难度已较系列前作来得低。前期可通过骑乘比赛来积累经验值，待中、后期开放金属区域后再一口气让全队达到最高等级。游戏内的图鉴还记载有特殊怪物的合成方法。

初音未来 歌姬计划X

初音ミク -Project DIVA- X

PSV

黄金眼评分 26

游戏类型	音乐	厂商	SEGA
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2016年3月24日
游戏人数	本地1人		

■音乐主义 ■fans向 ■二次元萌

游戏概要

《初音未来 歌姬计划X》迎来了大刀阔斧的革新，游戏以Live演出作为本作的主题，玩家除了可以更换角色的服装饰品外，也可以自由搭配演出舞台，舞蹈设计上也力求带来Live演出的临场感。而全新引入的区域任务模式不仅带来了故事性的体验，也是首次引入混编的组曲。这无疑是SEGA对这个系列一次大胆的摸索和尝试，虽然难成完美，但确实令人耳目一新。[哪尼]

适应玩家人群

●喜欢音乐游戏的玩家

●喜欢Vocaloid歌曲及角色的玩家

平均游戏时间

●全区域任务通关约为6小时

●全服装、事件收集约为50小时

以X为名的革命性进化

◀区域任务模式加入了剧情元素，也让曲目风格更加鲜明

围绕着Live展开的全新体验

▲根据不同的元素，搭配出属于自己的风格

特别提示

与系列作品不同，本作的白金奖杯对玩家的硬实力有一定的要求，需要将区域任务中所有曲目的特殊难度挑战都完成一遍，虽然可以利用道具适当地降低难度，但对于音乐游戏苦手的玩家而言，依然是一道门槛。

黑暗之魂 Ⅲ

DARK SOULS Ⅲ

PS4/XOne

黄金眼评分 26

游戏类型	动作角色扮演	厂商	BNEI
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年3月24日
游戏人数	本地1人/多人在线1~6人		

■剧情派 ■硬派核心 ■经典再续

游戏概要

作为"《黑暗之魂》系列"的第三作，本作无论是画面还是战斗手感都改良了不少。数量增加的篝火点和简化的武器强化系统等改动让本作的难度更加人性化，系列新玩家也可以趁此机会游玩本作。BOSS的数量虽然有所减少，但每一个都有着不同的形象、故事背景以及攻击方式，与五个薪王间的战斗无论难度还是表现力都相当令人难忘。[三日月]

适应玩家人群

●能越挫越勇的玩家

●"《魂》"系列老玩家

●因难度而没尝试"《魂》"系列的新玩家

平均游戏时间

●全成就/白金约为70小时

●一周目通关约为20小时

击败薪王，终结轮回

◀本作的联机内容会根据玩家誓约的不同而发生变化。

死亡并不意味着结束

▲本作的BOSS战设计相当出色。

特别提示

即便是在不错过支线的情况下，本作依然至少需要三周目才能达成全成就/白金，如果有好友配合的话时间能相对应的缩短。然而全成就/白金对于本作来说只是个开始，隐藏的剧情细节和富有挑战性的多周目在等待着玩家。

死或生 极限沙滩排球3

DEAD OR ALIVE Xtreme 3 Fortune

PS4/PSV

黄金眼评分 22

游戏类型	动作	厂商	Koei Tecmo
对应玩家年龄	18岁以上	发售日	2016年3月24日
游戏人数	本地1人		

■fans向 ■竞技对战

游戏概要

本作将"《死或生》系列"中9名人气美少女聚集到一座度假小岛上，让玩家们与她们一起共度14天美好时光。玩法基本就是各种小游戏合集，例如沙滩排球、攀岩、拔河、抢旗等等，也可以在完全放松的模式下为少女们拍摄下美丽的写真，更可以购买各式或性感或可爱的泳装赠送给女孩。在柔软引擎2.0的强大实力下，游戏中的少女们都呈现出了无比真实的运动效果。[八重樱]

适应玩家人群

●痴迷于美少女的阿宅们

●追求真实物理引擎效果的玩家

●"《死或生》系列"老玩家

平均游戏时间

●每位角色的模式通关大约需要5小时

●全泳装收集视玩家个人情况而定

少年，你渴望力量吗？

◀拍摄模式下，少女们会随意做出喜欢的动作。

用手中的相机捕捉下最美丽的瞬间吧

▲落水后泳装的肩带就会脱落，配合上日烧系统更添妩媚。

特别提示

日烧系统是系列的一大特色，通过穿着不同的泳装制造出性感的晒痕，可以让妹子更添姿色。不过防晒措施还是要做到位，否则14天下来你只会得到一个非洲人……

读者的400期寄语 A.F.T.G：祝贺，虽然去年才关注的，一路走过来不容易，以后也请努力下去吧，頑張れ。



星之海洋5 忠诚与背叛

スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-

PS4

黄金眼评分 23

游戏类型	角色扮演
厂商	Square Enix
对应玩家年龄	15岁以上
发售日	2016年3月31日
游戏人数	本地1人

■视觉系 ■经典再续 ■fans向

游戏概要

本作是系列首次登陆PS4平台的作品。时间线位于3代之前，讲述了主角菲迪尔为失忆少女莉莉娅寻回记忆的故事。剧情和战斗采用的是无缝切入的形式，玩家在抵达主线地点或者与野外的敌人展开战斗的时候会直接切入到剧情或者战斗中。本作的系统强调合成与“职能”的成长，“职能”能够给角色带来各种各样的正面或者负面效果。[秋沙雨]

适应玩家人群

- 对“《星之海洋》系列”感兴趣的玩家
- 喜欢玩有ACT要素的JRPG游戏的玩家

平均游戏时间

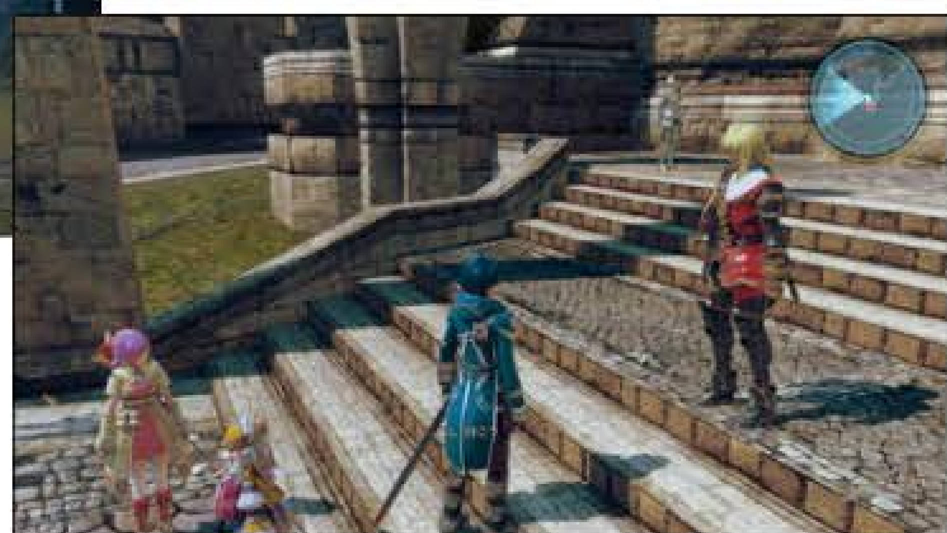
- 通关时间：15小时左右
- 白金时间：40小时以上

为失忆少女寻回自我的旅途



◀无缝切入的战斗和60帧的流畅体验是PS4版的卖点。

久违多年的系列正统作



▲本作的剧情演出很具有“特色”。

特别提示

在后期打不过杂兵或者BOSS的时候可以利用官方提供的无敌职能“舍身斗士”，在装备这个只能时HP会不断下降，但是敌人的攻击无法对角色造成任何伤害，在游戏后期能派上大用场。

4月 APRIL SUMMER HOLIDAYS STARTS

3DS上半年表现

今年上半年3DS平台上的游戏还算不错，3月的《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3》、4月的《妖怪三国志》、再到6月《逆转裁判6》、《极限脱出 刻之困境》，至少确保了玩家们的掌机不至于沦落到接灰的悲惨命运，特别是《妖怪三国志》的销量更是超过了惊人的40万套，也带动了3DS硬件的节节攀升。下半年还将会有《怪物猎人物语》和《精灵宝可梦 太阳/月亮》，做好准备迎接新一轮狂潮了吗?



妖怪三国志

妖怪三国志

3DS

黄金眼评分 21

游戏类型	策略
厂商	Level-5
对应玩家年龄	全年龄
发售日	2016年4月2日
游戏人数	本地1人，局域网4人，在线4人

■fans向 ■策略战术

游戏概要

作为《妖怪手表3》的前菜，《妖怪三国志》以《三国志》为题材，将包括3代的部分新妖怪在内的“《妖怪手表》系列”的一众妖怪代入了三国时代知名人物之中进行恶搞。游戏玩法以策略战棋为主，跟系列其他作品一样可以收服大量妖怪并进行育成。策略系统还包括了派兵驻守和攻城略地的玩法，能够带给《妖怪手表》老玩家不一样的感觉。[初心者]

适应玩家人群

- “《妖怪手表》系列”粉丝
- 喜欢收集和育成的玩家

平均游戏时间

- 收集全妖怪需40小时以上
- 通关后可以继续游玩网络及本地多人对战

目标是樱国统一!



◀本作中的妖怪全部变成了“武将妖怪”。

在城镇展开攻城战吧



▲城镇的版图会被三个势力瓜分。

特别提示

本作为策略游戏新手提供了半自动指令，但是也造成了一定的干扰。在熟悉游戏系统之后，可以在游戏选项里面关闭自动寻路和指令建议，切换到手动操作，减少失误。



量子破碎

QUANTUM BREAK

XOne

黄金眼评分 27

游戏类型	动作射击
厂商	Microsoft
对应玩家年龄	17岁以上
发售日	2016年4月5日
游戏人数	本地1人

■经典再续 ■策略战术

游戏概要

《量子破碎》是Remedy为Xbox One制作的一款独占游戏。游戏采用Remedy最擅长的动作射击玩法，结合了拥有丰富变化的真人剧集，创造出一种全新的游戏体验。游戏的剧情十分出色，还有数量繁多的收集物品来揭示故事的方方面面，尽管没有任何附加模式，仍保证了足够丰富的内容。主人公能够操作时间相关的能力作战，让游戏在动作射击要素上也有了耳目一新的感受。[纱迦]

适应玩家人群

- 美剧爱好者
- 看重剧情的玩家
- 对时间题材感兴趣的人

平均游戏时间

- 一周目通关约8小时
- 全成就约10小时
- 另有约4小时真人剧集

破天荒！游戏+美剧的完美结合



◀每章最后玩家的抉择，会对后续剧情造成巨大影响。

Remedy出品，必属精品！



▲主人公还可以强化自己的时间能力，提高战斗力。

特别提示

游戏启用了大量知名演员，例如主人公杰克的扮演者是肖恩·艾希摩，其代表角色是《X战警》中的冰人。反派保罗的扮演者是艾登·吉伦，其代表角色是《冰与火之歌》里的小指头。

读者的400期寄语 吴翔：读大学时一直买UCG，家里都放不下了，这次的400期典藏当然要支持。



瑞奇与叮当

瑞奇与叮当

PS4

黄金眼评分 25

游戏类型	动作冒险	厂商	SIE
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016年4月12日
游戏人数	本地1人		

■酣畅爽快
■经典再续

游戏概要

作为系列的重启之作，PS4版《瑞奇与叮当》采用了全新的引擎制作。在游戏中，玩家需要控制瑞奇以及叮当在各个星球冒险，最终粉碎邪恶势力的阴谋。本作完全重制了初代作品中的关卡，加入了众多全新的武器与道具，并用电影版的动画演绎过场剧情，带给玩家一气呵成的酣畅体验。除了主线流程外，繁多的支线任务与收集要素也让游戏内容更为丰富。[乙太]

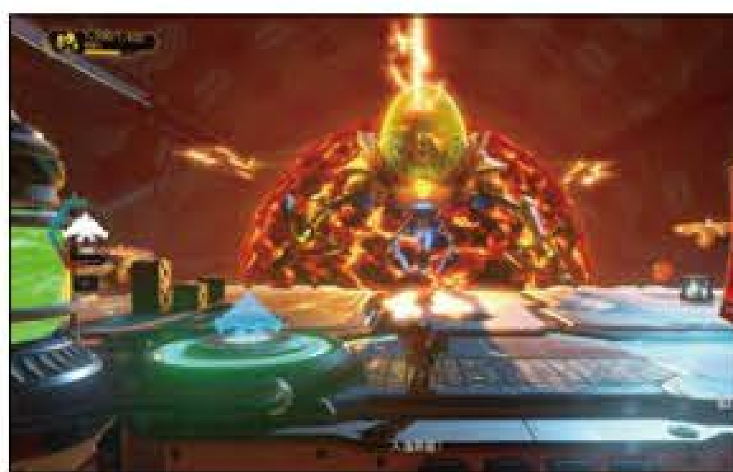
适应玩家人群

- 轻松获得爽快动作体验
- 外星冒险爱好者
- 想要在游戏中观赏动画电影的玩家

平均游戏时间

- 主线通关约10小时
- 白金时间15小时以上

宇宙游侠再度归来



◀本作的BOSS战设计十分精彩。

贯穿数个星球的绝妙冒险



▲独特的卡牌收集系统为本作首创。

特别提示

游戏中的武器不仅种类繁多，设计也别出心裁，例如乐舞球能够让任何敌人跳舞，变羊枪可以把杂兵变为人畜无害的绵羊等等。游戏的部分奖杯设计围绕武器效果展开，游玩时需要留意。



星际火狐 零

Star Fox Zero

Wii U

黄金眼评分 23

游戏类型	射击	厂商	Nintendo
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016年4月21日
游戏人数	本地1~2人		

■硬派核心
■经典再续
■体感

游戏概要

在《星际火狐 零》之中，玩家要在躲避敌机弹幕的同时蓄力还击，驾驶可变形战机在陆空作战和解谜。本作最特别之处在于将驾驶舱视角显示在GamePad，场景视角显示在电视屏幕。因此玩家可以在GamePad利用体感操作，以第一人称视角瞄准射击。此外，只要玩家发出"支援请求"，就可以在本地进行双人合作游戏，分别控制回避和进行射击。[初心者]

适应玩家人群

- 喜欢体感游戏的玩家
- 想要体验"白金工作室"的射击游戏的玩家

平均游戏时间

- 不妨先下载体验版，用2小时去熟悉体感操作
- 简单通关需5小时
- 分支路线全探索需15小时以上

飞跃银河的宇宙激战



◀关卡中存在大量分支路线。

变形！回避！射击！



▲巨大的BOSS是本作战场的一大看点。

特别提示

与本作同时发售的还有下载游戏《星际火狐Guard》。这是一款另类的塔防游戏，玩家要从GamePad的多个"摄像头"观察并射击入侵的小机器人，各种小机器人还会有不同的抵御能力，需要玩家开动脑筋快速应对。



海贼王 热血沸腾

ワンピース バーニングブラッド

PS4/PSV

黄金眼评分 23

游戏类型	格斗	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12岁以上	发售日	2016年4月21日
游戏人数	本地1~2人		

■粉丝向
■酣畅爽快

游戏概要

本作有着出色的卡通渲染画面、精美的过场CG以及爽快的战斗系统，诸多向原作致敬的细节常常让人惊喜不已。游戏收录角色非常多，玩家能使出原作中众多有趣的能力和招式，搭配上各种辅助技能、强调角色连携的"友情技能"、考究使用时机的超必杀技，还能衍生出不少战术。此外颇具挑战性的悬赏令任务和联网对战也在一定程度上保证了游戏的生命力。[三味线]

适应玩家人群

- 喜欢原作《海贼王》
- 喜欢动漫风格斗
- 追求简单爽快的战斗

平均游戏时间

- 故事模式7小时通关
- 网络对战3小时
- 全人物收集10小时

燃血战斗 重温感动



◀辅助人物能为角色施加BUFF。

激战一触即发



▲极具视觉冲击力的招式画面。

特别提示

战斗角色能通过"能力解放"施展恶魔果实、霸气等特殊能力，虽然这些能力的效果千奇百怪，但都严格遵循着原作中的设定，若对《海贼王》充分了解，还能省去摸索系统的时间。



萝洁与黄昏之古城

ロゼと黄昏の古城

PSV

黄金眼评分 23

游戏类型	平台动作	厂商	日本一
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2016年4月26日
游戏人数	本地1人		

■剧情派
■动脑解谜

游戏概要

本作是《萤火虫日记》的制作人古谷优幸时隔两年后的又一力作，虽然完全不同的世界观但风格有所延续，比如清新可爱的2.5头身角色配搭精妙的解谜和血腥的机关敌人等等。本作中玩家可以控制两名有不同能力的角色进行游戏，分别是可以让物件时间停止的萝洁，以及有着无敌的躯体和巨大力气的巨人，玩家要充分地让两人互相合作，解决迷宫中各种可怕的敌人和充满恶趣味的机关逃离城堡。[宇宙人]

适应玩家人群

- 喜欢横版解谜游戏的玩家
- 有某种恶趣味的玩家

平均游戏时间

- 快速通关6小时以内
- 不看攻略第一遍流程约15小时
- 通关后可以随意挑战最速

失去了时间和色彩的城堡背后 到底有着怎样的故事呢？



◀小萝洁能通过吸收血液和赋予血液来让物件静止或运动起来，以此来完成解谜

钝重的无机质巨人与脆弱萝莉一起逃出生天



▲各种血腥的机关虽然充满了恶趣味，却有让人停不下来的魅力。

特别提示

与《萤火虫日记》不同的是本作更注重剧情的叙述，特别是加入了很多文献和记忆片段来交代故事背景，而且本作中文版已经发售，所以游戏过程中也无比体会一下本作背后的故事。

读者的400期寄语 Wuyu：伴着油炒饭成长，200期我在，300期我在，400我也在，望向500期，希望我们还可以继续陪伴。



PSV上半年表现

由于上半年大多数跨平台游戏都是横跨了 PS4 和 PSV 两个机种，也就使得 PSV 乍看之下似乎还是笼罩在 PS4 的阴影之中。不过细细数来其实还是有一些独占佳作，尽管称不上是什么热卖作品，流程时间也不算长，但却有着鲜明的个性色彩，例如《罗洁与黄昏之古城》。在吃腻了 3A 大作这种饕餮盛宴之后，偶尔换一换口味，打开 PSV 品尝一下小清新，也会有别样的惊喜呢。



为战而生
Battleborn

PS4/XOne

游戏类型	角色扮演	厂商	2K Games
对应玩家年龄	13 岁以上	发售日	2016 年 5 月 3 日
游戏人数	本地 1 人，在线 2~10 人		

黄金眼评分 25

■多人联机
■酣畅爽快
■策略战术

游戏概要

本作是来自"《边境之地》系列"开发商 Gearbox 的全新原创作品，其风格类似于把一群风格各异的玩具人偶放进了一个庞杂的世界中，让他们互相协作和争斗。游戏有类似 MOBA 的联网对战模式和讲述剧情的战役协作模式。游戏中的角色每一局都需要从 1 级开始练起，随着等级提升会解锁新的基因树强化项目，玩家只能从两个项目中选择一个，所以同一个角色能玩出不同风格。[稀饭]

适应玩家人群

●拥有欣赏美式漫画风格的审美能力的玩家
●对 FPS 和 MOBA 都有爱的杂食动物
●输了赖队友赢了全靠我的甩锅天王

平均游戏时间

●打通序章和 8 个剧情任务约需 6 小时
●全成就 / 白金有大量不可控网络要素，平均在 100 小时以上

当 FPS 与 MOBA 水乳交融


◀本作对于 MOBA 形式进行了一定的改革，例如把城堡和炮塔进行了一定程度的融合，这些蜘蛛机器人既是威力强大的炮塔，又是玩家的守护对象。

特别提示

本作发售后开始陆续添加新的英雄，目前已经推出了两位，预计将会为游戏当中每一个阵营都添加一位英雄。比较厚道的是，这些英雄除了用实际金钱购买，也可以通过用游戏当中的虚拟货币来解锁。

《为战而生》应运而生


▲在剧情模式当中，英雄们不再彼此对抗，而是联手抵御强大的敌人。



神秘海域4 盗贼末路
Uncharted 4 A Thief's End

PS4

游戏类型	动作冒险	厂商	SIE
对应玩家年龄	13 岁以上	发售日	2016 年 5 月 10 日
游戏人数	本地 1 人 / 在线多人		

黄金眼评分 30

■枪战射击
■剧情派
■酣畅爽快

游戏概要

本作除了为系列主角奈森・德雷克的故事画上一个完美的句号之外，综合素质也是系列最高。无论是流程、剧情还是画面，本作都是系列的最高峰，顽皮狗更是把众多让老玩家泪流满面的要素也一并集合在本作当中。无论你是一个喜欢这个系列的玩家，还是单纯只是想见识一下本世代最强动作冒险游戏，本作都是今年上半年你不容错过的佳作。[三日月]

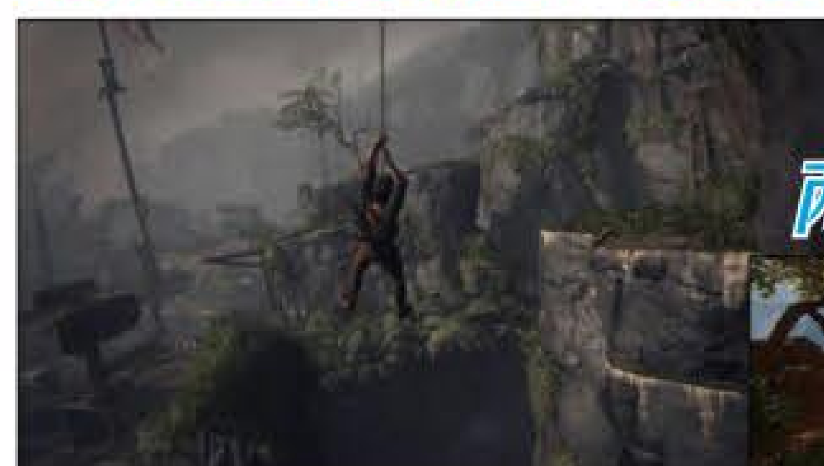
适应玩家人群

●"《神秘海域》系列"老玩家
●想感受本世代最强动作冒险游戏的玩家

平均游戏时间

●普通难度通关时间约为 10 小时。
●白金时间约为 20 小时。

德雷克的最后一次冒险之旅


◀新加入的钩爪使玩家的移动和战斗都发生了变化。

特别提示

和出色的单机部分相比，本作的多人部分也相当出彩。快节奏的战斗配合以单机战斗系统为基础的战斗风格使得本作的多人部分相当容易上手且热闹，即便技术不太过关也能在本作的多人部分中找到乐趣。

两个德雷克，一段大冒险


▲本作还有诸如大草原这种系列从未出现的大型场景供玩家探索。



毁灭战士
DOOM

PS4/XOne

游戏类型	主视角射击	厂商	Bethesda
对应玩家年龄	18 岁以上	发售日	2016 年 5 月 13 日
游戏人数	本地 1 人，在线 2~12 人		

黄金眼评分 24

■暴力表现
■枪战射击
■硬派核心

游戏概要

由 id software 为玩家带来的系列重启之作，来到现世代平台后，本作画面更加出色，恶魔的建模也有着十足的细节。这一次玩家可以同时携带十余种武器去消灭敌人，无需换弹的设定更是爽快感十足。符文系统和武器套件升级让玩家有了更多挑战，丰富的收集要素也让流程内容更为充实。不过需要注意的是游戏大量的跳跃元素，可能会让不习惯第一人称游戏的玩家产生不适的感觉。[筒子君]

适应玩家人群

●喜欢把怪物炸成碎片的硬派玩家
●能接受老式射击游戏系统的玩家
●没有主视角眩晕症的玩家

平均游戏时间

●剧情五分钟，杀敌八小时。
●不遇到 BUG 的话，十五小时内完美。

毁灭战士将再次踢爆地狱恶魔的屁股


◀游戏中大部分剧情道具都是一些断臂残肢。

特别提示

本作中敌人的攻击全部都是没有预判的，也就是说玩家只要保持不断地移动，理论上就可以躲过敌人所有的攻击。不过需要注意的是，因为游戏中有许多恶魔会靠近玩家进行近身攻击，所以一定不要盲目移动，以致于被敌人围攻无处可逃。

经典IP，传统射击游戏玩法双重回归


▲许多微妙的收集位置极其考验玩家跳跃部分的操作。

读者的400期寄语

知其所止：从 300 期到 400 期，UCG 陪我度过高中，走过高考，进入大学。400 期到 X00 期，希望 UCG 能陪我走过一辈子。

野兽之影
Shadow of the Beast



PS4

黄金眼评分 22

游戏类型	平台动作	厂商	SIE
对应玩家年龄	18 岁以上	发售日	2016 年 5 月 17 日
游戏人数	本地 1 人		

■动作
■解谜

游戏概要

本作是 1989 年发售在 Amiga 电脑平台上的同名作品的重制版。虽然照旧使用了横版动作的游戏方式，但游戏系统和原版完全不一样，对应当下的玩家需求加入了许多新要素，诸如能连续击杀敌人的狂暴之链和全屏范围的阿波罗之怒。游戏还内置了原版的《野兽之影》给玩家怀旧，除此之外还能把游戏 BGM 改为原版 BGM。对应原版超高的难度，还提供无限生命版的原版游戏供玩家体验。[昴星团]

适应玩家人群

- 对横版动作游戏有爱
- 对动作性要求较高
- 喜欢比较自己的操作分数

平均游戏时间

- 故事模式通关约 5 小时
- 全收集视玩家操作水平而定

野兽之影再度归来



◀游戏里的谜题也非常考验玩家的操作能力。

特别提示

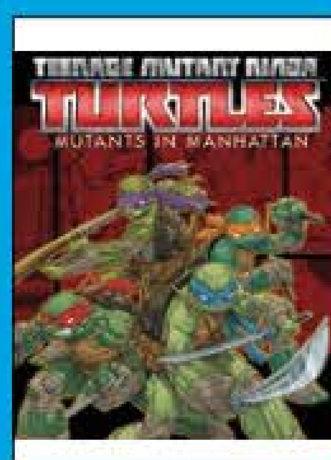
在载入画面中，可以按□、△、○、× 键在画面右上角输入特殊指令。按照原作流程获得的道具输入 ×（钥匙）、×（钥匙）、□（火把）、△（扳手）就能开启隐藏小游戏。

华丽爽快的战斗



▲狂暴之链系统让游戏的爽快程度更上一层。

忍者神龟 曼哈顿变异体
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan



PS4/XOne/PS3/X360

黄金眼评分 20

游戏类型	动作	厂商	Activision
对应玩家年龄	13 岁以上	发售日	2016 年 5 月 24 日
游戏人数	本地 1 人，在线 2~4 人		

■多人联机
■ fans 向

游戏概要

白金打造，动视发行，曾经用这种模式创造了《变形金刚 毁灭战士》的商业组合这次却遭遇了滑铁卢。《忍者神龟 曼哈顿变异体》改编自黑马漫画的同题材作品，由漫画编辑创作剧本，玩家将会扮演四只神龟，携手挫败大脚帮和朗格的外星军团针对地球的阴谋。游戏支持联网四人合作，单机时同伴由 AI 控制，但其表现非常弱智，加上游戏中有过多随机元素，品质并不如人意。[稀饭]

适应玩家人群

- 原作漫画粉丝
- 白金游戏非买不可的死忠
- 能够找到三个基友联机合作的少数幸运儿

平均游戏时间

- Hard 难度打通一周目约需 6 个小时
- 全成就 / 白金有过多随机因素，预计需时为 20-25 小时，但实际耗时可能因人而异

狼一般的敌人与猪一般的队友



◀背击是本作的核心战斗元素，可以让敌人陷入硬直并持续受到伤害，但因为判定较为严格，需要多加练习才能熟练运用。

特别提示

游戏中的随机元素无处不在，关卡中的小任务类型是随机的，获得收集品的内容是随机的，打 BOSS 时触发隐藏 BOSS 是随机的，连个护身符合成后得出的属性都是随机的，非洲人与其玩游戏，不如去跳舞吧！

白金上的污点《忍者神龟 曼哈顿变异体》



▲单人进行游戏时，队友都由 AI 控制，打杂兵时表现是忍者神龟，打 BOSS 时表现就是缩头乌龟（因为经常被打成濒死时的缩头乌龟状态）。

守望先锋
Overwatch



PS4/XOne

黄金眼评分 27

游戏类型	主视角射击	厂商	Blizzard Entertainment
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016 年 4 月 12 日
游戏人数	在线 1~12 人		

■枪战射击
■多人联机
■竞技对战

游戏概要

《守望先锋》是暴雪多年来的首个新 IP，也是其首次涉足 FPS 领域。作为一款 6 对 6 的多人竞技游戏，游戏在玩法和规则中融入了不少 MOBA 要素。本作拥有多张特色鲜明的地图，目前的可用角色数量已经达到 22 名，所有角色都经过精心设计。为了满足不同类型玩家的需求，游戏拥有竞技、乱斗等多种游戏模式，无论是竞技玩家还是休闲玩家都能获得乐趣。[乙太]

适应玩家人群

- 暴雪游戏死忠
- 钟情于美妙人设的玩家
- 想要尝试 FPS 的新手

平均游戏时间

- 电子竞技没有通关
- 白金时间视个人水平而定

这个世界需要英雄



◀组车队推车往往是玩家们的日常。

特别提示

为了配合奥运会，游戏不仅更新了多种奥运主题的角色皮肤，还更新了一个名为"动感斗球"的乱斗模式，玩家们需要控制卢西奥在球场上进行 3 对 3 的足球比赛，实际玩法与《火箭联盟》类似。

前所未有的FPS乐趣



▲角色的最佳特写均帅气十足。

勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结
ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり



PS4/PS3/PSV

黄金眼评分 27

游戏类型	动作角色扮演	厂商	Square Enix
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2016 年 5 月 27 日
游戏人数	本地 1 人，在线 1 ~ 4 人		

■多人联机
■ fans 向
■二次元萌

游戏概要

本作俗称"DQ 无双"，是由以《无双》而闻名于世的 ω-Force 开发的《勇者斗恶龙》题材游戏。和前作一样，本作采用了 4 名原创角色加若干名系列经典角色的豪华阵容。和前作相比，这次游戏加入了熟练度、转职等系列经典要素，让游戏的乐趣大幅提升。游戏还支持联机游戏，联机时有专用的迷宫和敌人，籍此可以获得十分强力的装备。中文版现已上市。[纱迦]

适应玩家人群

- DQ 爱好者
- 轻度日式动作游戏爱好者
- 想找一款游戏打发大量时间的人

平均游戏时间

- 一周目通关约 20 小时
- 白金需 100 小时以上

快来体验高清《DQ》的独特魅力！



◀华丽的 4 人合体必杀技可以秒掉全屏杂兵。

特别提示

和前作一样，本作也通过厚道的免费更新，为游戏增加了大量内容。这些内容包括新迷宫、新敌人、新装备，其中还包括前作中登场的所有角色。如今最新的更新还增加了用怪物硬币对战的模式。

披着无双皮的DQ外传作品



▲联机模式毫无延迟（只是偶尔掉线，笑）。

读者的400期寄语 六一居士：恭喜 UCG400 期达成，希望再接再厉，不负中国游戏第一期刊的名号！

下半年游戏展望

6月 JUNE SUMMER HOLIDAYS STARTS

下半年称得上是佳作云集，玩家们几乎每个月都可以玩到 2、3 款大作，无论你是美式游戏爱好者亦或是日系游戏玩家，都会从中找到所爱。其中最值得关注的，当属 9 月《女神异闻录 5》和《最终幻想 15》两大日式 RPG 的暗中对决了，一方是近年来人气飙升的系列新作，一方是让玩家苦等十年之久的“幻作”，两者均选在了 9 月发售，这火药味，想藏都藏不住呀！



镜之边缘 催化剂

Mirrorrsquo's Edge Catalyst

PS4/XOne

黄金眼评分 21

游戏类型	第一人称动作	厂商	EA
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2016 年 6 月 7 日
游戏人数	本地 1 人		

■动作 ■跑酷

游戏概要 游戏前作于 2008 年发售，本作依旧保留了前作第一人称视角的设定，但取消了过去的枪械装备，主人公战斗时只能使用拳脚攻击，但根据移动的速度，拳脚的伤害会有所增加。游戏内容几乎就是全程跑酷，但地形变化多端，需要玩家使用多种跑酷技巧才能顺利通过。除此之外，游戏中还有众多的收集要素，大部分要素都不会标明位置，只能由玩家自行探索。[昴星团]

适应玩家人群
- 喜爱跑酷
- 追求速度感和操作感

平均游戏时间
- 故事模式通关约 10 小时
- 全收集需要额外 6 个小时

飞檐走壁送快递



◀完成任务能得到点数，供主人公升级使用。

信使费丝再度出击



▲游戏内的收集要素多多，录音带和秘密袋会揭露主线剧情外的更多内容。

特别提示

在通关后就会开启标记全控网漏洞的系统，所以前期没有必要专门去寻找收集。



逆转裁判6

逆转裁判 6

3DS

黄金眼评分 26

游戏类型	文字冒险	厂商	Capcom
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016 年 6 月 9 日
游戏人数	本地 1 人		

■剧情派 ■动脑解谜

游戏概要 由成步堂龙一与王泥喜法介这两大主角分别在不同国度掀起法庭大逆转的系列最新作。游戏整体结构基本与前作一致，分为“侦探”与“法庭”两大模块，且过去的系统几乎全数登场，包括科学搜查、心理枷锁、看破等丰富的玩法，还追加了能够重现被害者死前五感的“灵媒幻象”与比对 2 段画面找出矛盾处的“映像比对”，在集系列之大成的基础上实现了改良的突破。[古林]

适应玩家人群
- “《逆转》系列”粉丝
- 推理作品喜爱者

平均游戏时间
- 全剧情通关约 25 小时
- 后续 DLC 剧本约 1.5 小时

看破法庭上的所有谎言吧！

◀成步堂龙一再次在法庭上遭遇险境！

破解灵媒的神秘力量



▲“灵媒的力量”成为本作最为核心的游戏关键。

特别提示

从主线剧情上看，本作实际上是补完了《逆转裁判 4》的续作。归根结底，整个故事都是围绕王泥喜法介的过去与未来展开的，并且在结局再次留下伏笔，为今后的作品做好了铺垫。



方根书简

～√ Letter ルートレター～

PSV

黄金眼评分 21

游戏类型	文字冒险	厂商	角川 Games
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2016 年 6 月 16 日
游戏人数	本地 1 人		

■剧情派 ■二次元萌

游戏概要 10 年前交往的笔友突然断绝了联系，10 年后找到了她最后的一封信，竟然是杀人自白以及离别的信件。为了查找真相，主人公决定拜访她的家乡，寻找当年事件的线索。游戏中玩家要根据当年与笔友来往的信件中，寻找信里提到的同学，然后通过交涉打让他们道出当年的故事。此外，玩家还可以通过回想来选择当年的回信内容，从而决定女主角的命运和结局。[宇宙人]

适应玩家人群
- 推理游戏爱好者
- 对日本旅游有兴趣的玩家

平均游戏时间
- 一周目通关约 10 小时
- 二周目了解真相约 15 小时

10 年前失踪的笔友，到底是天使还是恶魔？

◀当年回信的内容是可以选择的，她的命运掌握在玩家手中。

岛根县旅游指南！



▲背景都是根据实地拍摄照片来制作的。

特别提示

安田善巳表示制作本作另一方面是想展现自己家乡岛根县的魅力，所以游戏的开发得到了县政府的大力支持，所以游戏中的场景都是实地取材的，喜欢旅游的玩家不妨试试本作。

读者的400期寄语

KimZ：400！！！！感谢 UCG 7 年来的陪伴，400 期不仅对编辑部众小编意义重大，对我们读者而言也是长情陪伴的证明，谢谢 UCG，谢谢各位编辑！！

神威9号

Mighty No.9

PS4/PS3/XOne/X360/WiiU

游戏类型	平台动作	厂商	Comcept
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2016 年 6 月 21 日
游戏人数	本地 1 人 在线 2 人		

黄金眼评分 16

■ fans 向
■硬派核心

游戏概要

本作由被誉为“洛克人之父”的稻船敬二监督开发，整个游戏都带有很浓的“元祖《洛克人》”的特色。主人公 Beck 除了能射击和冲刺外，还能通过冲刺吸收掉濒死的敌人，以此获得对应的 BUFF。在空中的冲刺次数不限，运用得当能让过关流程更加顺畅。游戏共有 12 个大关，其中有 8 个关卡需要和主人公 Beck 同 Mighty 系列的机器人战斗，打败它们后可以获得对应的能力。[昴星团]

适应玩家人群

- “《洛克人》系列”爱好者
- 热爱挑战高难度动作游戏

平均游戏时间

- 故事模式通关约 1 小时
- 全成就所需的时间约为 50 小时

蓝色手炮机器人

◀游戏内还有评分系统，达成一定的条件能获得额外的分数奖励。

冲刺变身显神威

▲在主线关卡之外，还有各项挑战在等着玩家。

特别提示

推荐先打 Mighty No.5，它的导弹能力非常强力，对清兵和打中 BOSS 都有不错的效果。

路弗兰的地下迷宫与魔女旅团

ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅

PSV

游戏类型	角色扮演	厂商	日本一
对应玩家年龄	15 岁以上	发售日	2016 年 6 月 23 日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 -

■策略战术
■二次元萌

游戏概要

本作和“《世界树迷宫》”系列相当类似：组成小队，然后探索迷宫，并在此过程利用金钱和素材来强化自己。然而这毕竟是个日本一的游戏，系统当然是别出心裁。全新的旅团系统让原本以人为单位的小队人数激增，由不同职业组成的旅团可以弥补各自的不足之余也让本作的战斗变得更加富有战略性。除此之外，本作的人设以及剧情也是颇有新意。[三日月]

适应玩家人群

- 喜欢日本一游戏风格的玩家
- 对“《巫术》系列”和“《世界树迷宫》系列”情有独钟的玩家

平均游戏时间

- 通关时间约为 70 小时
- 白金时间约为 80 小时

揭开地下迷宫背后的真相

◀本作的剧情演出大部分都附带语音，相当厚道。

表面虽然只是个人偶，却有着征服地下迷宫的力量

▲虽然队伍的人数增加了，但迷宫中的强敌依然不容轻视。

特别提示

本作的职业系统相当特别，抛弃了传统意义上的 T 和 DPS 等概念，人形的功能会随着组成旅团的不同而发生相应的变化。在战斗中能随时切换阵型这功能也让玩家能够在瞬息万变的战斗中随机应变。

超级机器人大战 原创世纪 月之住民

スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ

PS4/PS3

游戏类型	策略角色扮演	厂商	BNEI
对应玩家年龄	12 岁以上	发售日	2016 年 6 月 30 日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 21

■剧情派
■ fans 向
■策略战术

游戏概要

“《超级机器人大战 OG》系列”正统续作首次登陆 PS4 平台，故事延续自《第 2 次机战 OG》，并以《机战 J》以及《机战 GC》中的原创故事为主线，原作中的原创主角及反派都在游戏中竞相登场。系统沿袭自前作，双机小队、换装武器以及 MB 攻击等特色系统，均在游戏中得到保留。本作是系列史上首次推出官方中文版的作品，系列粉丝绝对不容错过。[乙太]

适应玩家人群

- “《OG》系列”死忠
- 想要体验《机战》的玩家

平均游戏时间

- 一周目通关 35 小时以上
- 白金需要 80 小时以上

再次燃烧的钢之魂

◀新加入的初学者模式让新玩家更容易上手。

系列最强原创角色阵容

▲角色 Cut-in 魄力十足。

特别提示

虽然游戏中大部分动画演出素材沿用自前作，但部分机体的比例经过了调整，部分招式得到了重制。新参战机体的演出制作十分良心，《机战 J》主角后继机的多必杀设定得以还原。

极限脱出 刻之困境

ZERO ESCAPE 刻のジレンマ

PSV/3DS

游戏类型	文字冒险	厂商	Spike Chunsoft
对应玩家年龄	17 岁以上	发售日	2016 年 6 月 30 日
游戏人数	本地 1 人		

黄金眼评分 -

■ fans 向
■恐怖惊悚
■动脑解谜

游戏概要

本作是由著名剧本家打越钢太郎执笔的“《极限脱出》系列”的第三部，也是完结之作。和之前两部类似，本作同样是将 9 名角色囚禁于一个密闭的空间中，并将他们分成 3 个小队，各自展开独立剧情。流程中共收录了 13 个密室，解谜的方法也相当多变，很多环节设置得相当复杂，不过当玩家凭借一己之力成功脱出时也会获得巨大的成就感。[八重樱]

适应玩家人群

- 推理悬疑题材爱好者
- 对“密室脱出”类型有好感的玩家

平均游戏时间

- 流程通关大约需要 25 小时
- 白金大约需要 25 小时

哪怕用尽卑鄙的手段也要活到最后！

◀幕后黑手 ZERO 的真实身分也会在流程最后揭晓。

烧脑的解谜与惊悚的剧情相得益彰

▲谜题设计得很有深度，往往需要思考很长时间才能得出结论。

特别提示

本作的剧情中有着大量残忍场面描写，如果对番茄酱感到不适的话，那么玩本作时可一定要小心了。另外剧情方面与前两作联系较为紧密，对剧情感兴趣的话建议都玩一下。

读者的400期寄语

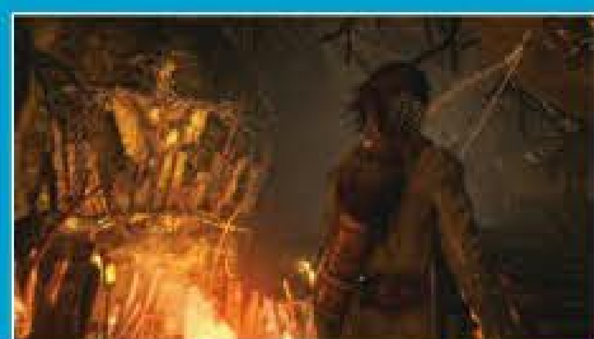
没有昵称：爱你们，爱你们，就是爱你们，加油啊！继续下去，读者都会支持的，这可是从小看到大的杂志，一直都在买。爱你们，爱你们！



上半年的下载游戏良作众多，除了《刺客信条编年史》、《辐射》都相继推出了多个DLC外，《巫师3 狂猎 血与酒》更称得上是具备了完整游戏的规格。另外诸如《火箭鸟2进化》、《毛线小精灵》之类的也同样具有很高的素质，不过最值得一玩的，自然还是Playdead推出的第二款游戏《Inside》了。本作可是获得了编辑部各位新老编辑们的一致好评，没玩过的话可是各位的损失哦！

古墓丽影 崛起 芭芭雅嘎 女巫神庙DLC

Rise of the Tomb Raider Baba Yaga: The Temple of the Witch



XOne/X360

游戏类型	动作冒险	厂商	CD Projekt Red
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年1月26日
游戏人数	本地1人		

■枪战射击 ■fans向 ■经典再续

黄金眼评分 8.0/10

游戏概要

“芭芭雅嘎 女巫神庙”是《古墓丽影 崛起》推出的第一个剧情DLC，讲述了劳拉救下了一位寻找外公的少女娜迪雅，并在西伯利亚遭遇到传说中的邪恶女巫芭芭雅嘎的故事。除了这个DLC，本作还推出了强调探索生存的坚忍不拔模式DLC和有类似打丧尸元素的暗冷模式，进一步提升了游戏的耐玩度。[稀饭]

特别提示

本作已经确定会推出《古墓丽影 崛起 20周年纪念版》，包含了游戏本体和所有DLC，并加入了“血浓于水”和“劳拉梦魇”两大全新游戏内容，坚忍不拔模式则新增在线合作元素，甚至还加入了“终极生还者”难度。已经购入XOne季票的玩家可以免费获得以上内容。

毛线小精灵

Unravel



PS4/XOne

游戏类型	动作	厂商	EA
对应玩家年龄	全年龄	发售日	2016年2月9日
游戏人数	本地1人		

■动脑解谜 ■家庭悠闲

黄金眼评分 9.0/10

游戏概要

本作中玩家扮演一位用红线编织出的小精灵，需要通过甩出自己身上的毛线来摆荡或拉动物品进行解谜。游戏有不死通关的成就/奖杯，许多收集的位置也放得颇为偏僻，所以有着让人重复游玩的动力。[稀饭]

特别提示

本作的平均媒体评分介乎于81分至75分之间，但有的媒体对这款作品特别钟情，例如EGM和IGN就分别给这款作品打了8.5和8.3的高分，而专注于独立游戏的著名博客Destructoid更是直接给了本作满10分的好评。

火箭鸟2 进化

Rocketbirds 2: Evolution



PS4/PSV

游戏类型	动作	厂商	Ratloop
对应玩家年龄	15岁以上	发售日	2016年4月26日
游戏人数	本地1～4人、在线1～4人		

■枪战射击 ■硬派核心

黄金眼评分 -

游戏概要

虽然本作依然是横版射击游戏，但是加入了右摇杆控制射击角度的功能，使得玩家可以自由攻击到前后上下各个方向的敌人。除了各种枪械之外，还有敌人控制器等极具特色的武器，解谜要素也大幅强化，6大关卡每一关都有精彩的BOSS战和丰富的隐藏要素让玩家挖掘。[宇宙人]

特别提示

本作是采用自动存档机制的，所以有部分地方过了之后无法回头。而且虽然本作可以选关，但是选关开始游戏无法获得前面关卡中的隐藏武器。

辐射4 远港惊魂DLC

Fallout 4: Far Harbor



PS4/XOne

游戏类型	角色扮演	厂商	Bethesda
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年5月31日
游戏人数	本地1人		

■硬派核心 ■fans向 ■经典再续

黄金眼评分 -

游戏概要

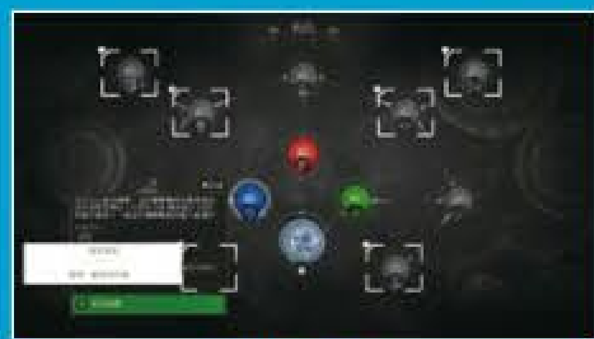
“远港惊魂”是《辐射4》推出的第二款故事DLC，而且故事性比第一个DLC“自动金刚”要强不少，把玩家带到了有着全新地图的匕港镇，去探索新的地点并挑战新的敌人，并体验一个全新的主线故事。除了上面两个DLC，本作目前还推出“废土工坊”、“发明工坊”和“避难所科技工坊”三个扩展建设系统的DLC，让游戏的建设乐趣得到了进一步的提升。[稀饭]

特别提示

按照Bethesda公布的计划，在本月，玩家们还能够晚上本作最后一个剧情DLC“核子乐园”，故事将会把玩家带到一个在核子可乐主题乐园中建立起来的奇特新区域，投身到一场新的冒险当中。

巫师3 狂猎 血与酒

The Witcher 3 : Wild Hunt Blood and Wine



PS4/XOne

游戏类型	角色扮演	厂商	CD Projekt Red
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年5月31日
游戏人数	本地1人		

■剧情派

黄金眼评分 9.0/10

游戏概要

在资料片性质的《血与酒》中，波兰人用他们的行动为业界树立了DLC的新标准，在故事中，玩家将来到绿意盎然、风情十足的南方国度陶森特，在这座美酒之都的背后探寻血色的阴谋。游戏的结局采用了多结局的设计，不同的行动以及选择会动结局造成很大的影响。[伽蓝]

特别提示

由于多结局各自对应不同的奖杯/成就，因此在各个关键分歧点之前最好先做好存档的准备，以免又要重头再来。

Inside

Inside



XOne

游戏类型	平台动作	厂商	Playdead
对应玩家年龄	17岁以上	发售日	2016年6月29日
游戏人数	本地1人		

■暴力表现 ■剧情派 ■恐怖惊悚

黄金眼评分 -

游戏概要

本作的玩法与《Limbo》比较接近，只是机关设计上有了新的突破，还增加了水下和重力反转的场景。游戏没有用任何字幕和台词来交代剧情，玩家只能大概感受到是在一个专制国家中冒险。游戏一路走来，心情会变得异常沉重，尾声还有神展开，开放式的结局也令人赞叹。[纱迦]

特别提示

本作的收集要素是一种球状物体，只要拔出上面的塞子就算完成收集。当玩家完成了全部收集之后，在特殊地点开动机关，即可迎来隐藏结局。不过隐藏结局就更加……

读者的400期寄语

郑曦：100期、200期、300期都没错过，400期更加不能错过，祝UCG越办越好，期数越来越多！

实用至上主义

2016上半年游戏之研究秘技大集合

索引

实用至上主义是我刊一个传统企划，其将一定时期内值得推荐的游戏进行了心得汇总，旨在将帮助一些未曾尝试这些作品的玩家在进行游戏时获得最直观的心得。本次实用至上主义收录范围为 2016 年 1 月 1 日至 2016 年 6 月 31 日，希望能为各位玩家带来帮助。

奥丁领域 里普特拉希尔
オーディンスフィア レイヴスラシル

机种	PS4/PSV
发售日	2016年1月14日
类型	动作角色扮演
发行商	Atlus
版本	日版

关于“エリオン大陆大百科”这个奖杯：该奖杯要求入手全部记事文档。文档分为预言（Prophecy）、魔法混合（MagicMix）、笔记（Note）、菜谱（Recipe）和特别（Special）这五种。前三种在游戏流程中都可以获得，“特别”是故事模式全通关后入手的特典，容易遗漏的是“菜谱”的文档。菜谱需要玩家先入手之后才会出现在料理店中，大多数菜谱都是在迷宫的商人处购买到的，或是开启迷宫的宝箱后获得，少数几个菜谱是需要将某一道菜吃 3 次之后才会出现。每款菜肴在头三次进餐时都会有经验值加成，第一次吃加成 70%，第二次吃加成 40 ~ 50%，第三次吃加成 20 ~ 30%。有加成效果的菜谱，在菜谱名前会有“BONUS”的字样，“BONUS”后面有叹号，吃一次少一个叹号，吃满三次，“BONUS”就会消失。玩家们可以以此来判断自己是否有把全部菜谱都吃一遍。



读者的400期寄语 王嘉：《游戏机实用技术》虽然不是我的初恋，但希望我们能够白头到老。

如龙 极

如龙 极

机种 PS4
发售日 2016年1月21日
类型 动作冒险
发行商 SEGA
版本 中文版



《如龙 极》夜店妹子攻略

结衣

点餐推荐白香槟

聊天问答与好感度变化

问题	键位	答案	结果
第一次限定			
你辞职了吗？	□	我只是待业中	–
	△	我入狱了	UP
	○	是任职期满了	UP
“无论你花多少钱在我身上，我都不会动真感情”	□	至少做做样子啊	DOWN
	○	你真是诚实	UP
以下按顺序循环			
你有没有推荐的呢	□	舞蹈教室	UP
	△	格斗术	DOWN
	○	烹饪课	UP
把我也卷进去了……	□	这是你妹妹的自由	UP
	△	你也去整形就好了	UP
	○	父母是正确的	DOWN
被客人追会觉得高兴的……	□	要看是什么对象吧	DOWN
	○	也得考虑女方的心情才行	UP
难道要说我们是在夜总会相遇吗?	□	随便敷衍就好了	UP
	△	不要举办婚礼就好了	DOWN
	○	老实说就好了	UP
那些人为什么不参加同学会呢?	□	很难约	DOWN
	△	大概觉得不好玩	UP×2
	○	应该很忙吧	–
让我自己选	□	你坚定地拒绝他吧	DOWN
	△	干脆叫他送你钞票	DOWN×2
	○	这是很常见的手段	UP×2
但他还是一点都不放弃耶	□	那样的说法是不行的	UP
	△	你要不要答应一次看看	DOWN
	○	好烦人的男人啊	UP
我也绝对没办法对着客人说“我喜欢你”！	□	这样缺乏职业意识	–
	△	那“我爱你”怎么样	UP
	○	你还真是纯情啊	DOWN
到底该怎么办呢?	□	如果要养，那越快越好	UP
	△	觉得寂寞的话要不要找我?	DOWN
	○	不要抱着半吊子的心情	UP
别　嚎！你就想想看	□	不有趣	DOWN→UP
	△	个性很差	DOWN×2
	○	不可爱	DOWN→UP
这种事有可能吗?	□	那样根本不算交往吧	DOWN
	△	奇怪的是你才对	UP
	○	好奇怪的男人	–
我觉得他们最好赶快分手	□	局外人在激动什么?	DOWN→UP
	○	这样做比较好	UP
现在好消沉喔	□	要不要干脆别笑?	UP
	△	让朋友帮你拍	UP
	○	总有一天会习惯的	DOWN
但实际送来的其实是无酒精饮料	□	根本是诈骗!	DOWN
	△	你也是这样吗?	进下一问
	○	感觉挺健康的	UP
要来比比看吗?	□	算了	UP
	○	好啊	UP
桐生先生总有一天会不会也到其他地方去	□	我会一直在你身边	DOWN
	○	有那个可能	UP
我就必须越努力不要喜欢上他了	□	你最好赶快辞掉工作	UP
	△	会这样想大概已经喜欢上了	UP×2
	○	那就是正确答案	DOWN

问题	键位	答案	结果
桐生先生，你觉得呢！？	□	和年纪无关吧	DOWN
	△	要看是什么电影吧	UP
	○	的确和年纪有关系	UP
还是要等很久，真是糟糕透了	□	你再早一点出门啦	DOWN
	△	干脆请假就好啦	DOWN
	○	真是一场灾难啊	UP
我就会被罚钱……	□	你不是不要爱上客人吗?	UP
	△	不能下班再一起去玩吗?	DOWN
	○	我可以的话，是无所谓	UP
所以就交给我吧	□	感觉会很花钱	DOWN×2
	○	我很期待	UP

好感度D级：离开俱乐部的时候会收到结衣两条“(无主旨)”的短信，内容分别为“桐生先生救我~！”“七福大街！”前往七福大街东侧触发剧情，帮结衣赶走纠缠她的男人即可。

好感度B级：离开俱乐部的时候会收到结衣的短信“我是结衣”，内容为“也许会看到我妹的男朋友?剧场前广场集合！”前往剧场前广场。

好感度A级升满：收到结衣的短信，内容是“等一下可以陪我一起出去外面伴游吗? 我在剧场前广场等你。”，触发支线54“分手的约定”。去剧场前广场跟结衣见面并且一起去约会，剧情完了之后就能完成支线。

莉娜攻略

问题	键位	答案	结果
第一次限定			
嘿嘿嘿……也没有耶	□	你只是随口夸我而已吗	DOWN
	△	你是新来的吗	UP
	○	我也不了解最近的状况	UP
这里简直就是天堂	□	别做得太过头哦	UP
	△	你可以跟男人谈恋爱吗?	–
	○	你好像很幸福啊	UP×2
以下按顺序循环			
都没办法买相机啦……!	□	你也没有多想要吧	UP
	△	要不要去借钱?	DOWN
	○	赚钱就是要拿来花	UP
哪一类的餐厅比较好呢?	□	拉面店如何?	UP
	△	吃到饱如何?	UP
	○	甜点的店如何?	DOWN
所以要跟我分手	□	那不算劈腿吧	UP
	○	真伤人啊	DOWN
当然是女的啊	□	感觉很快就会分手	DOWN
	△	你要去参加婚礼吗?	UP
	○	国外真开放啊	UP×2
我第一次遇到这么痛苦的卡拉OK……	□	你应该配合对方啊	DOWN→UP
	△	要知道世界是很大的	DOWN
	○	应该要唱流行歌才对	UP
手也好滑嫩，真的好可爱哦	□	感觉相当辛苦啊	DOWN→UP
	△	要不要进入演艺圈	DOWN
	○	能近距离接触真不错	UP×2
如果我是女人啊。我想想……	□	想跟男人交往看看	UP
	△	想进女子温泉看看	–
	○	想尝试费心打扮	UP

问题	键位	答案	结果
搞不好会喜欢强壮的男人……?	□	你讨厌自己吗?	UP
	△	别爱上我哦	DOWN
	○	你喜欢自己吗?	DOWN
这种时候就会真的很讨厌住在东京	□	热闹一点比较好	UP → DOWN
	△	要不申请调职?	UP
	○	我也讨厌人挤人	UP×2
为什么就是不在意呢?	□	心意最重要	UP
	△	忘记最好	DOWN
	○	确实不能忘啊	UP
适合这种“洗练”生活态度的女人喔	□	算了吧	UP
	○	你可以的	UP
如果有人说桐生先生很可爱你觉得怎样	□	没感觉	UP
	△	我可爱?	UP×2
	○	很开心	DOWN
实在让人觉得很恶心……	□	女人不会这样吗?	DOWN
	△	你也反击啊	UP
	○	因为是公关俱乐部才讲	DOWN
要出门的时间，根本没余力整理	□	自己想办法	UP
	△	你睡太久了	DOWN
	○	我来帮你吧	UP
如果我说“我想要小孩！”，你愿意帮忙吗?	□	别说蠢话	UP
	○	我很乐意	DOWN

问题	键位	答案	结果
但果然很困难呢	□	着急也没有用	–
	△	要不要领养小孩?	UP
	○	希望能早日找到	UP
男人没事化什么妆	□	每个人喜好都不一样	DOWN
	△	那人妖酒吧呢?	UP
	○	那很有男人味的男人呢?	UP
我最不擅长运动了啦	□	换个工作吧	DOWN
	△	胖一点才好看	UP
	○	去付费运动中心吧	DOWN → UP
你会主动开口跟她说话吗	□	没办法	–
	○	当然会	UP
哎，我该怎么做才好呢……?	□	这个性会吃亏的	UP
	△	你有喜欢的人吗?	UP
	○	想法总有一天能传达	DOWN

好感度E级以上：离开公关俱乐部之后会收到莉娜标题为《诶诶》的短信，之后在中道大街的咖啡店门口会遇到莉娜触发剧情。

好感度C级：离开公关俱乐部之后会收到莉娜标题为《拜托》的短信，前往中道大街找到莉娜，她会约桐生一起去买衣服。

RANK A升满：离开公关俱乐部之后会收到莉娜标题为《其实……》的短信，同时会触发支线55“自由恋爱”。之后前往阿尔卑斯咖啡厅遇到莉娜发生剧情，之后再去千禧塔下找到她，帮她打倒纠缠她的醉汉之后就能完成支线。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4
NARUTO -ナルト- 疾風伝 ナルティメットストーム4

机种 PS4/XOne
发售日 2016年2月2日
类型 动作
发行商 BNEI
版本 中文版/美版

故事模式S级评价小技巧

本作中的大量奖杯/成就都和故事模式关卡的S评价相关，而故事模式评价的判定要求也极为简单，只包括体力、I·A（QTE）达成率、是否接关和隐藏动作达成率四种。其中除了体力值以外，其他都是很固定的内容，失败一次再重新挑战就好，所以想要获得S级评价，只需要注意尽量不损血即可。游戏中故事模式的打法比较固定，单纯刷评价的情况下，可以使用具有远距离忍术的角色尽量以忍术压制敌人。遇到强制使用近战类角色的战斗时，一定要给自己的角色留一些查克拉，保证可以随时使用查克拉冲刺，这样在被对手拉开距离后才能迅速贴身，以此来最大限度保证自己不会被敌人攻击到。有时使用手短的角色迎战敌人时，如果团队中还有别的角色可以更换的话，一定要选择小队中最具优势的角色进行战斗。如果是单人战斗也有一个小技巧，就是不使用任何操作进行连击的取消，每次进攻都使用方向向下的击倒攻击，这样的话AI几乎不会发动替身术。将之击倒后，我们就站在AI身边等待他起身，然后继续使用击倒攻击，这样就可以将对手屈死。

在大型战斗中，虽然敌人的许多攻击看上去都威力十足，不过其实这些招式都可以使用防御来格挡，而且格挡时玩家几乎不会损血，所以有时实在闪避不及也可以选择格挡来抵消伤害。另外需要注意的是，部分大型战斗中是有检查点设定的，只要能保持一个阶段战斗中尽量少受伤害，在之后一阶段的战斗中选择重试依旧可以延续之前的状态再次挑战。


▲隐藏动作都有固定的触发方式，并且可以实时观察完成度。



孤岛惊魂 野蛮纪源
Far Cry Primal

机种 PS4/XOne
发售日 2016年2月23日
类型 主视角射击
发行商 Ubisoft
版本 中文版

成就/奖杯“正中目标”和“正中红心”解法

这两个成就/奖杯分别需要玩家使用长矛和弓箭在指定距离击毙敌人。步数可以使用猫头鹰的侦查标记地点来计量，屏幕中显示的数字就是玩家离该地点的步数。鉴于大部分玩家也不是什么神箭手，因此要想获得这两个成就/奖杯，哨站和篝火处的敌人会是个不错的选择。

长矛会更简单一些，但初期就可实现。计算好50步以上的距离后瞄准敌人，再把准星调高约一人身高的高度，由于长矛威力很高，所以一旦击中敌人基本就死定了。

弓箭的话则需要长型弓箭，当然普通弓箭也可以，但难度会高上不少。获得长型弓箭后挑选目标，把准星调高约一个人头的高度，再把目标选在一些没有戴头盔的敌人身上（标记为红色，戴头盔的为黄色），这样的话只要击中头部基本就可以保证一击必杀。

读者的400期寄语

玉：我爱《游戏机实用技术》，希望你们越办越好，值得纪念。

街头霸王V
ストリートファイターV

机种 PS4
发售日 2016年2月16日
类型 格斗
发行商 Capcom
版本 中文版



▲盲目的拆投很容易被对手的垂直攻击击溃。

《街头霸王V》对比《街头霸王Ⅳ》主要变化

·轻攻击-中攻击连段基本移除

《街头霸王Ⅳ》对战中，在接近战时双方最常见的招式必然是用发生快的轻攻击进行试探，一旦确认前面的轻攻击命中，那么就会接上后续的连段组合成轻攻击－中攻击－必杀技的标准连段。但在《街头霸王V》中，轻攻击－中攻击的普通技目押连段基本绝迹，只要少数角色的少数连段可以沿用这种套路，因此在本作中玩家不能再依赖轻攻击进行确认目押带入后续连段的方式，只能在轻攻击－必杀技或是中攻击－必杀技的连段中进行选择。

·目押要求降低

在《街头霸王Ⅳ》中，因为普通技与普通技连携之间的有效输入时间比较严格，因此玩家必须反复练习才能找准时机，可以说只有掌握了角色的基本目押连段才能称之为入门。在《街头霸王V》中，普通技之间的连携输入虽然仍然严格，但是本作允许玩家通过连点按键的方式来实现连段，也就是本来目押要求很高的某个普通技连接，现在可以选择连点按键的方式来实现。虽然如此，但是笔者仍然建议玩家习惯以精准目押按键的方式来组合连段，因为在对战中连点往往会导致失误，最终反而得不偿失，但如果某个连段怎么目押都难以连上，那么就退而求其次选择连点吧。

·后Dash无敌大幅削弱

《街头霸王Ⅳ》中被压制时的一大逃生手段就是44的后Dash，特别像春丽这样44性能极佳的角色在受到压制时只要简单地推44就能轻松逃脱。而《街头霸王V》的44性能被大幅削弱，不再有对打击无敌的属性，只有对投无敌的属性，因此如果盲目44的话，对手只要简单地使用拳脚就能破解，所以现在要注意44使用的时机了。

·下蹲拆投取消

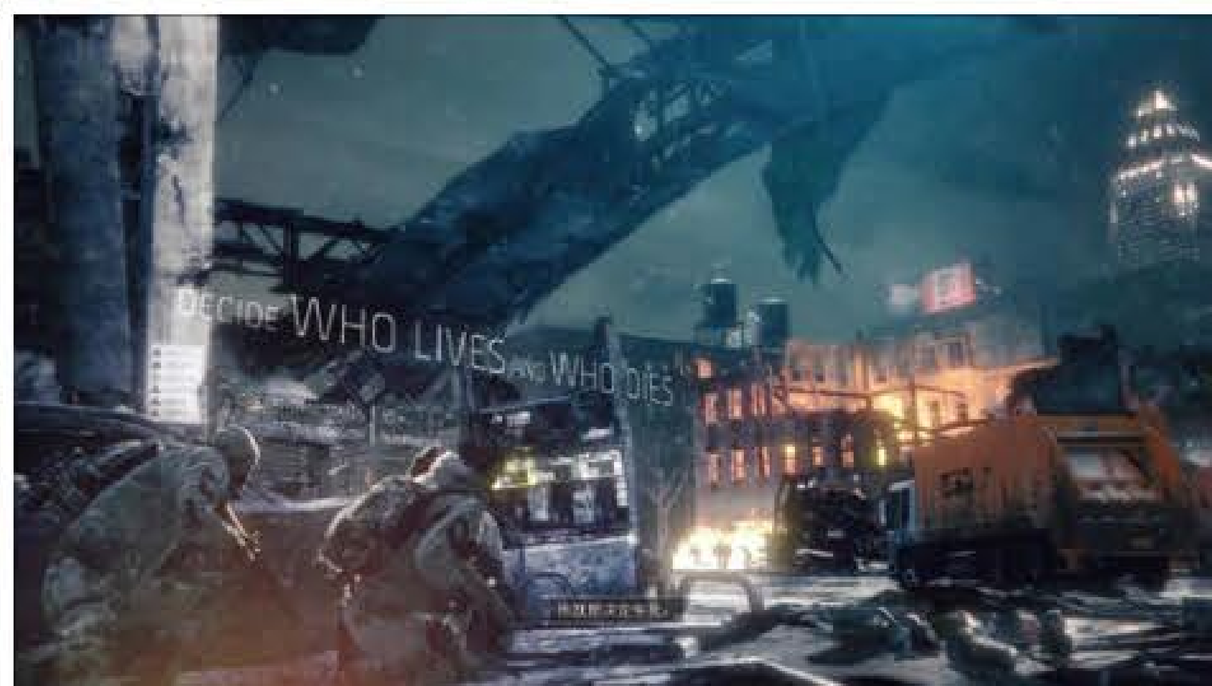
《街头霸王Ⅳ》中有一个独特的设定，就是当玩家被压制时，只要按一定的节奏2LP+2LK连点，那么当对手使用投技时会自动拆投，就算对手不使用投技，只要有足够的破绽就能按照技优先级的规则使出2LK，这就是所谓的下蹲拆投系统。《街头霸王V》中这一设定被完全删除，如果再沿用以前蹲拆套路的话，很容易会出现打空的投技，这时对手如果预判到，只要用一个垂直跳就能将其击溃了。这一改动一定程度上增加了玩家对于拆投的判断，不再像前作一样无脑。

·受身系统改变，削弱公式化的压制

《街头霸王Ⅳ》从某程度上说是一个公式化的游戏，因为在整场对局中玩家就只需要考虑如何进行各种预设套路的“SET PLAY”，虽然《终极街头霸王Ⅳ》时增加了延迟起身的系统，但仍然未能改变这种状况。《街头霸王V》中由于受身系统的改变，玩家在几乎所有时候都能进行受身，而且还能选择原地或是后方受身，这样在应对对手的压制时能有更多的选择，不再像过去一样陷入一次倒地就开始无尽“猜拳”的窘况，这也使对战双方的博弈更加富有变化。

全境封锁
Tom Clancy's The Division

机种 PS4/XOne
发售日 2016年3月8日
类型 角色扮演
发行商 Ubisoft
版本 中文版



成就/奖杯“坚强斗士”解法

对于独狼玩家，刚刚30级又懒得刷装备堆能力的玩家可以试着组队去挑战“林肯隧道检查点”，这个任务并不算很难而且地形也很适合慢慢推进。难点在于隧道掩护NPC拆炸弹和末尾的BOSS战，前者可以在第一波杂兵来袭时留一个活口，之后安静等待倒计时结束即可，这样就可以免去后面两波杂兵的攻击，而末尾的BOSS战中，建议玩家把敌人引到刚才掩护NPC的隧道中慢慢消灭。那里地形易守难攻，而且敌方狙击手很难打中隧道里的目标。由于本剧情任务的BOSS是狙击手的缘故，近战能力相当之差，清完杂兵后的BOSS也只是待宰的羔羊而已。

挑战难度下耐心是相当重要的，千万不要推进得过快，如果倒下的话就立即往后方爬，即使死亡也争取死在一个敌人火力没那么猛烈的地点。见到队友倒下后也别急着去救，由于死亡后还是能够被复活，但全员倒下就完了，先优先保证自己存活，当形势稳定下来时再考虑拯救队友。

星之海洋5 忠诚与背叛
スターオーシャン5-Integrity and Faithlessness-

机种 PS4/PS3
发售日 PS4版2016年3月31日，PS3版2016年4月28日
类型 角色扮演
发行商 Square Enix
版本 日版

刷钱、经验与SP点数技巧

刷钱：用大攻击技能把蓄力量表的FOL奖励尽量打至500%，并且装备职能“スカベンジャー”（LvMAX）和“守銭奴”（LvMAX）。然后到レスリア平原去打盗贼类敌人，让操作角色和其他角色站着别动，在盗贼偷了钱之后立刻把所有角色切换回自动战斗模式并将它们打败，在战斗结算时的FOL会把被偷取的部分给加进去，而这时候因为职能和蓄力量表的叠加奖励，玩家可获得的金钱也就大幅增加。

刷经验：用小攻击技能把蓄力量表的EXP奖励尽量打至500%，并且装备职能“教官”（LvMAX）。在最终迷宫或者隐藏迷宫刷是最合适的，同时还能刷一下SP点数。最好的方法就是找一个效率又高敌人的威胁性又不太强的地点，利用队伍技能“オカリナ”反复让敌人刷新出来。



刷SP点数：基本配置和刷经验时一样，在刷经验的阵容基础上加上职能“ボランティア”（LvMAX）和饰品“修練の証”，之后去最终迷宫或者隐藏迷宫刷即可，一盘杂兵战下来可以刷1000以上的SP点数。

读者的400期寄语 ゆうしゃ：努力玩好每一天、每个游戏、每一个细节，我就是游戏人。

口袋铁拳
ポッ拳 POKKEN TOURNAMENT

机种 Wii U
发售日 2016年3月18日
类型 格斗
发行商 Nintendo
版本 日版

《口袋铁拳》作为一款格斗游戏虽然非常容易上手，但是有一些系统细节在游戏的教学当中并没有详细点明。这里提炼出本作比较重要的几个概念和技巧，刚上手的玩家们不妨在排位对战达到 30 场的积累之后再来研究一番。

贯通/破防/霸体



“ブロック贯通”指的是用抓击（T）之外的方式来突破挡击（B）的招式属性，这里简称为贯通。蓄力攻击都有着贯通属性，比如最大蓄力的挡击本身就具有贯通效果。一些组合按键使出的招式也有着贯通效果。

普通防御（R 键）时也会被削掉一点 HP，但这部分的伤害不会致死。而破防指的就是持续防御的时候，承受了过量的攻击，导致防御被打破（盾牌特效变成红色）。被破防的时候，共鸣槽将随之减少。有破防属性的招式，往往也具有贯通属性。

在防御手段之中，有一种特殊的“よろけ耐性”会出现在部分招式的效果说明里面，这里称之为霸体。跟挡击比较相似的是，霸体可以防御普通攻击，但是依然会受到一些伤害，也会被贯通；跟挡击不同的是，霸体还能防住抓击，不过这些招式往往也会附带某些副作用。比如水晶灯火灵的“过热”就会给自己带来两种减益效果。

起身反击的对策

当对手受到攻击倒地之后，在起身的动作期间可以进行追加攻击，反过来说，当被击倒在地的时候，我们就需要预判采用何种行动来进行反击。这是经常需要用到的应变技巧。倒地起身的追击和反击按照基本的三者克制关系来判定是否命中，但也有一些特殊结果可能会造成迷惑，下面列出各种攻击在起身反击下的判定结果以供参考。

除了这些攻击的情况，倒地起身时当然还有跳跃、防御和后撤等选择。不过从概率的角度来看，如果起身的一方选择了反击，那么追击的一方只要不是采用挡击，就会有比较大的优势。玩家可以到自由训练模式下，将“リアクション设定”选项改为相应的攻击方式，然后击倒对方，实际体验一下具体的效果。

追击方	反击方	判定结果	说明
普通攻击	普通攻击	追击成功	–
普通攻击	挡击	反击成功	克制
普通攻击	抓击	追击成功	克制
抓击	普通攻击	反击成功	部分招式只出现甩开的动作
抓击	挡击	追击成功	克制
抓击	抓击	追击成功	–
挡击	普通攻击	追击成功	克制
挡击	抓击	追击成功	对方蓄力的动作中，可以反击成功
挡击	挡击	追击成功	对方未能最大蓄力时，可以反击成功

火箭鸟 2 进化
Rocketbirds 2: Evolution

机种 PS4/PSV
发售日 2016年4月26日
类型 动作
发行商 Ratloop
版本 中文版

难点奖杯解析

·猎头者

奖杯要求：在第一章中用爆头的方式连续击杀 15 个敌人。

简述：瞄准敌人的头部射击，击杀敌人的时候要看到对方的头掉了下来才算爆头，而这个奖杯的难点在于必须连续达成爆头 15 次，断了一次都不行。推荐在打小 BOSS “The Dork”的时候解锁。这场 BOSS 战恐怕是专门为这个奖杯而设的，因为场内有杂兵无限刷出来，而且都是拿着电叉的企鹅，只要不贴近它就不会遭到攻击。而且场地中央还有 500 发子弹补充。至于 BOSS，只要躲在场景的最下层





中央或者两边角落的位置，几乎不用担心被他射到，炸弹的威胁也很小。而且这里刷有个好处，就是 BOSS 出现之后有一个 Checkpoint，如果死掉或者没子弹了，要重来也很方便。

·线人

奖杯要求：在第一章中让一个人告诉你前方发生了什么。

简述：打败小 BOSS The Dork 后来到最后一段路前，先别打开电闸，用 Phone Jammer 控制对面的企鹅去前方探路，让它走到 C7 区域即可解锁奖杯。这段路上不用躲开其他的杂兵，但如果要进入 C7 区域的话，要从 C5 的最上层进入 C6，再由 C6 上层进入 C7 才行。

·太空鹰坠落

奖杯要求：在第六章中将 6 只太空猫头鹰扔入黏液中。

简述：推荐在第一次打流程的时候解锁，第六章有溶液同时又有猫头鹰的场景不多，遇到这种场景的时候建议换连发霰弹枪或者其他霰弹枪类的武器将猫头鹰打下水即可。

辐射 4 废土工坊
Fallout 4 Wasteland Workshop

机种	PS4/XOne
发售日	2016年4月12日
类型	角色扮演
发行商	Bethesda
版本	中文版

“废土工坊”牢笼建设心得

·牢笼建设



牢笼建造需要的大部分材料都非常大众化，但因为本质上这些牢笼都兼具诱捕陷阱的功能，所以它们需要一种非常关键的制作原料：诱饵，而这些诱饵往往都是各种废土生物的肉。稀饭我不清楚各位破烂王们在这个 DLC 推出之前都是如何处理自己在废土上获得的肉类，但起码我和自己身边的几位小编伙伴们的答案都出奇的一致：煮了！所以当需要制作牢笼的时候，我们通通都傻眼了，除了那些肉类要求比较大众化的牢笼，基本上所有要求比较偏的牢笼我们统统都做不了。所以想要建造牢笼，玩家首先需要做的就是寻找对应的诱饵，下面将会列出每一种牢笼所需的诱饵和获取的地点以供大家参考。当大家按照下面的列表集齐材料做出过所有类型的牢笼之后，就会解锁成就 / 奖杯“捕兽高手”。

牢笼所需诱饵及获取地点一览

牢笼名称	所需诱饵	获取地点
小型牢笼		
狗笼	狗罐头	散布于地图之上，在人类建筑当中偶然会找到，比较靠谱的获取地点在牙买加平原东南方的高速公路上，找到上层一个有三只有名字的狗看守的地点，里面会有六个狗罐头，同时在钢铁兄弟会的飞船普利德温号上，昆兰督学的房间书柜里会有三个。
变种猎犬牢笼	婆罗门肉	野生的婆罗门在地图的西北方比较常见，当然用在营地中建造饲料槽的方式引来野生的婆罗门并将其杀死也是个不错的办法。
猫笼	软壳泥沼蟹肉	常见于水边和沼泽，如果看到有泥沼蟹蛋则往往意味着附近有泥沼蟹，但是哪怕是杀死名字就是软壳泥沼蟹的怪物都不一定会获得软壳泥沼蟹肉，而有可能是普通的泥沼蟹肉。
鼹鼠牢笼	辐射蟑螂肉	在许多场合都会遇到，最常见的是各种下水道场景和某些场景当中的洗手间，肉的获得率也相当高。
中型牢笼		
掠夺者牢笼	捷特	在杀死掠夺者时会有一定几率捡到，同时大量存在于各种黄色药品箱当中，玩家还可以通过化学工作台自己制作。
昆虫牢笼	鼹鼠肉	野外算是比较常见的敌人，推荐到腐臭的垃圾掩埋场去杀，数量绝对充足，肉也容易出。
枪手牢笼	瓶盖	就是钱，玩家自己身上应该有不少，还可以通过售卖物品在商人处获得。
狂尸鬼牢笼	混种狗肉	在人类城市边缘比较常见，例如芳邻镇一出门右转就会在街道远处看到，钻石城外围堆放着几台大型车辆的停车场处也经常会有一窝混种狗。
超级变种人牢笼	婆罗门肉	参考变种犬牢笼的介绍。
大型牢笼		
妖怪牢笼	辐射鹿肉	辐射鹿类似于婆罗门，在地图的西北方比较常见，例如在机器人废弃场往美国空军奥莉维亚卫星站走的路上就很容易碰到几头。
婆罗门牢笼	刀片榖	可以在商人处购买，野外基本见不到野生种，只能在敌人身上获取 ，但之后只要在营地种植并指派居民去培育，很快就可以源源不断地收获到。
死亡爪牢笼	妖怪肉	在沿岸小屋北方的山谷里玩家会找到死去的妖怪，但附近还有一只死亡爪，记得小心应付，同时地图上的数个地点附近也会有妖怪出没，例如洛矶海峡公园。
泥沼蟹牢笼	泥沼蟹蛋	参考猫笼的介绍
辐射蝎牢笼	飞刺虫肉	同样是水边较为常见，如果玩家足够勇敢或是火力够猛，也可以前往光之海中央原子坑洞南方附近去狩猎，记得小心其他废土生物的威胁。
辐射鹿牢笼	胡萝卜	和刀片榖类似，野生的不多见，但是可以在许多地方捡到，也可以在敌人身上获得，之后在营地种植就可以不断地收获到。

PS：除了上面介绍的方法，还有两个比较特别的途径，一个是攻打变种人占领的地区，并且搜刮营地中的肉袋，会有机会找到各种肉类，另外一个途径就是直接去钻石城找肉商波莉买，但是她提供的肉一般量不会特别多，而且种类也是有很强的随机性，玩家们买完之后，经过游戏世界当中的 48 小时后波莉的商品才会刷新，玩家可以通过在钻石城家中不断睡觉来达成这一点。



▲钻石城的肉商波莉。

黑暗之魂 Ⅲ
DARK SOULS Ⅲ

机种	PS4/XOne
发售日	2016年3月24日
类型	动作角色扮演
发行商	BNEI
版本	中文版

刷誓约道具快捷方法

本作中所有誓约道具的掉率都相当感人，对于网络条件不佳只想单刷的玩家，笔者建议在单刷的过程中全程装上“宝箱头”（贪欲者的烙印）和捏硬币，并装备上相应的誓约且保持联网状态（网络不佳时可以考虑离线刷）。玩家之后需要在相应地点献上相应数量的誓约道具来达成全收集。

除此之外还有一个比较玄学的要点，那就是单刷时以“十个”为一次间隔（也可以是“五个”甚至是“一个”，只要你不嫌麻烦），每刷十个敌人，只要中途有掉落誓约道具的话，就再刷十个敌人，没有的话就直接保存退出或者利用篝火返回大本营再回来刷。这个行为虽然实际意义不明，但使用了这方法能让誓约道具的掉率高上了不少。

“宝箱头”可以通过击败宝箱怪来获得，但鉴于掉率感人且宝箱怪一旦被打死就不会复活，推荐玩家先利用道具“不死人护符”让其沉睡，再看看有无掉落宝箱头。没有掉落的话用拳头攻击一下宝箱怪，待其回复后再利用“不死人护符”继续刷。另外使用这个方法的话可以避免与宝箱怪的战斗并直接拿到宝箱中的物品。另外值得一提的是，玩家可以通过观察宝箱旁边的铁链来判断宝箱的真伪。铁链往外的是宝箱怪，反之则是真正的宝箱。

读者的400期寄语

楠枝茹萌：恭喜 UCG400 期成就达成！当初买了好多期的说，后来家里发现杂物太多，然后家里父母给卖掉了……卖掉了……卖掉了……生气了好久，感觉心累就停了，但到了书店还是管不住想剁手……

勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记

ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ

机种	PS4/PS3/PSV
发售日	2016年4月28日
类型	角色扮演
发行商	Square Enix
版本	中文版



●放置物品小技巧：只要按住 L/R 后再推动左摇杆就可以水平移动，方便放置材料。

●提升据点等级技巧：快速提升城镇等级的方法有很多种，最简单的就是多收集经验值高的家具，并尽可能多的摆放在据点范围内的房间中。每当据点中的房屋被破坏后，该房屋总计的经验值便会从经验条上被扣除。不过值得一提的是，城镇等级一旦提升便不会随着经验值扣除而下降。因此，在建造房屋较多的情况下，玩家可以先破坏掉这些房屋，使城镇经验值降至该等级的最低点，再迅速把这些房屋重新修缮好，这样就能重复利用这些房屋的经验值，从而高效率地提升城镇等级。

●奖杯"爆炸技师"：这个奖杯其实很容易，到了第一章后期装备等级提升上去之后，就可以找一片有很多史莱姆的地区，故意去碰它们，引到 8 只以上史莱姆后放置魔法炸弹就可以了。

神秘海域 4 贼途末路

Uncharted 4 A Thief's End

机种	PS4
发售日	2016年5月10日
类型	动作冒险
发行商	SIE
版本	中文版

奖杯"一不小心就全用了"全武器列表

这个奖杯需要玩家使用过游戏中的所有武器，说是武器，实际上连丙烷桶这种场景道具也被算了进去。本作玩家可使用的武器如下：

庇护者 9 毫米手枪	AK-47 自动步枪	MP34a 冲锋枪
弗萨 R-81	XCR 突击步枪	马祖尔 LDR
拉菲卡手枪	FAL 轻型自动步枪	M14 自动步枪定制版
皮斯托尔手枪	ARX-160 突击步枪	斯佩佐提 12 口径
巴洛克 .44 手枪	HS39 全自动突击步枪	秃鹫
燧发枪	梅特勒 M-30	华湖榴弹炮
帕拉 .45 手枪	铜斑蛇 SR7	RPG 火箭筒

以上武器都可以在通过后直接在奖励菜单中直接选择并使用，除了这些武器之外，本作还有一些特殊武器，分别是：

手榴弹
雷管
玩具枪
机枪台
DShK 机枪
丙烷桶
炸药桶
剑



其中 DShK 机枪会在击倒装甲兵后获得，丙烷桶和雷管只会在苏格兰的章节出现（第八章和第九章）。由于奖杯要求只要使用过即可，不需要击倒敌人，因此丙烷桶和炸药桶可以直接捡起来往天上一扔然后射爆即可。

毁灭战士

DOOM

机种	PS4/XOne
发售日	2016年5月13日
类型	主视角射击
发行商	Bethesda
版本	中文版

涉足狂境"打法心得

需要在游戏最高难度下通关第一章节的"涉足狂境"这个奖杯/成就，就是本作最困难的一个挑战，敌人攻击力高到可以秒杀玩家，而且死亡后游戏就会直接结束还不能在检查点复活，这就让玩家几乎没有出错的余地，完成起来十分困难。在进行这个挑战之前，我们必须要明白本作 AI 的特点，首先本作所有的敌人在攻击时都不会进行预判，也就是说玩家只要保持不断地移动就可以躲过大部分攻击。其次和其他射击游戏躲在掩体后就可以增加生存率不同，本作中敌人的行动意识很强，一味躲避之会让自己陷入被动，所以玩家需要不断移动，并保证自己不会在场景边缘被恶魔包围。

开局后跳下山谷的第一场战斗，场景中有很多普通恶灵，此时玩家可以选择用手枪蓄力先清理一部分，然后在这附近清理出空间的石堆处和敌人周旋，或者留着这些恶灵来作为之后的补给使用。这一关中，敌人主要是幼魔和地狱骑士的组合，要注意这两种敌人都有大威力的蓄力攻击可以对我们造成较大的伤害，所以看到他们蓄力后一定要注意闪避。击杀恶魔时，一定要积极近身，这样打出失衡状态就可以快速上前进行壮烈击杀。总体而言这场战斗中，最适合进行游走的区域是场景中的那座桥，利用高低差和旁边的山坡来影响敌人的远距离攻击准度。

随后的场景，玩家捡到手雷后火力得到一定的补充。这里会遇到的两个幼魔，因为地图较大，一定要看准幼魔刷新的召唤阵提前靠近解决。继续前进在改造无人机那里选择爆裂弹升级，之后通过山洞后就会刷新出一批敌人，先使用爆裂弹搞定下层出现的敌人，随后高处的敌人会相继跳下，这时配合手雷和第二发爆裂弹，可以在他们到达山洞内后轻松解决。紧接着的场景，我们会在一道狭长的山谷内遇到很多幼魔，这里要注意幼魔在没有射击角度的时候是不会使用远距离攻击的，所以靠近它们时可以尽量贴着墙壁行动，来减少它们使用远距离攻击的次数。

最后一场战斗敌人配置和首场战斗基本相同，需要注意场景中有两个比较狭窄的通道，这两处场景一定不要贸然靠近！如果在此处被敌人夹击，几乎没有可以逃跑的机会，所以我们还是要尽量利用开阔场景解决附近的敌人后，再去往另一边的场景搞定接下来的敌人。



■就是这个下坡，虽然就只有两个幼魔，但是不尽快解决的话也很容易翻车。

读者的400期寄语

灰丢丢的小贱：从小学 6 年级到 30 岁，历经 16 年～周围所有人都放弃了，就我没有～希望你能陪我到老。

巫师 3 狂猎 血与酒

The Witcher 3: Wild Hunt Blood and Wine

机种	PS4/XOne
发售日	2016年5月31日
类型	角色扮演
发行商	CD Projekt Red
版本	中文版

难点奖杯/成就指南

·五德化身

这是游戏中最为麻烦的一个成就 / 奖杯，在陶森特的主城鲍克兰中阅读公告板的告示后，可以触发名为“命运之人”的支线任务，在任务指示下前往位于湖中心的小陆地后，一名隐士会表示在证明了你拥有英勇、荣誉、怜悯、慷慨、智慧等 5 种品德后，就可以获得深沉湖底的湖女之剑。比较麻烦的是，游戏中并没有告诉你 5 种品德的触发位置，就算玩家没有触发这个支线，在一些任务的决定以及一些对话选项的抉择上，这些品德都会被决定，因此也有可能在第一次遇见隐士时就能获得湖女之剑的可能，总的来说，做个好人，对话尽量选择慈悲友善的选项，对这个成就 / 奖杯来说是最好的。由于可以证明各种品德的方法并不惟一，下面就将部分方法列出。

荣誉：在支线任务“骑士恋爱故事”中，在骑马比赛后遭到安赛斯王子的挑衅后应战，然后将其击败即可。

在支线任务“国民英雄”中，协助艺术收藏家找回雕像的蛋蛋，并拒绝老头再爽一天的请求。

英勇：在支线任务“骑士恋爱故事”中，在比赛的射箭、骑马项目获胜后，在与吉劳米的剧情对话中选择“我想要比完比武大赛”，之后在团体赛以及最后的冠军挑战赛中获胜。

怜悯：在主线任务“陶森特恶兽”中，在比武场中击倒怪兽沙尔玛后，在对话选项中选择“饶它一命”。

在支线任务“丛林冒险”中，不杀死任务中的黑豹。

慷慨：在主线任务“血流成河”后，于陶森特主城鲍克兰闲逛触发送信小孩送信的剧情后，选择“给他 5 克朗小费”。

智慧：在主线任务“愚人之笼”中，以为汤匙收集者解除诅咒的方式完成任务。

在支线任务“昆特牌：鲍克兰大赛”中，获得四战全胜的战绩，建议在比赛前进行手动存档。

·化解愤怒的葡萄

这是一个非常容易错过的成就 / 奖杯，在在初期主线任务“陶森特恶兽”到达石化鸡蛇酒店后，在一旁的告示板上可以接到“葡萄酒大战：贝尔迦德”这个支线任务。来到目标地点后，黎恩与马蒂达两位葡萄庄园所有人会为贝尔迦德庄园的所有权发生争吵，随后任务会转变为“葡萄酒大战：科罗纳塔”以及“葡萄酒大战：佛蒙提诺”两个。

接下来的这个步骤中切记不要完成“葡萄酒大战：佛蒙提诺”或“葡萄酒大战：科罗纳塔”的其中一个。先进行“葡萄酒大战：佛蒙提诺”，开始后直奔如图 1 所示的标记地点，杀死所有孢子植物后，在场景中央的一具尸体身上可以找到任务物品“笨重的青铜钥匙”以及“外观漂亮的信”，阅读信件获得信息后，这个任务就先暂时告一段落。切换“葡萄酒大战：科罗纳塔”作为任务目标，直接来到如图 2 所示的标记地点，同样地杀死所有孢子植物后，在场景内的一具尸体身上找到任务物品“写在漂亮纸张的命令”并阅读。

完成以上步骤后，新的支线任务“葡萄酒大战：密谋”会出现，接下来只要跟随目标指示完成任务，并在接下来的“葡萄酒大战：联盟”以及“葡萄酒大战：贝尔迦德”中为二人清理葡萄园的障碍后，最终就会进入二人联手合作的团圆结局。最后在原地冥想 3 天后再去找利恩与马蒂达，他们会为玩家送上一瓶由玩家命名的葡萄酒，接过葡萄酒后成就 / 奖杯也会随之解锁。


图1


图2

路弗兰的地下迷宫与魔女旅团

ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团

机种	PSV
发售日	2016年6月23日
类型	角色扮演
发行商	日本一
版本	日版

快速练级方式

由于存在“转移灵魂”（转生）的设定，因此快速练级变得十分的重要，本作同样有着快速练级的设定。本作中有着不少的快速练级方式，但原理都是一样的：找到迷宫中经验高的特殊敌人，找到快速击破它们的方法，然后通过楼梯切换层数来达成快速刷的目的，中途可以根据实际情况配合“连续战斗奖励”来增加练级的效率。笔者在这里提供两个在游戏中期比较有效率的练级方式，当然方式不止这几个，玩家可以自己去探索其他更有效率的方法。



1. 在迷宫“地下帝国メルム四层（英雄の慰み）”的北面有一个房间，房间里会有数个敌人，其中一个大概率为名为“リンガメタリカ”的特殊敌人，这种敌人类似于“金属史莱姆”，一旦遇到就会逃跑且击破后会有大量经验值。但由于这种敌人弱点为“打击”，由于其 HP 不高，只要击中弱点就能很轻松地打败它。这里离楼梯也很近，很快就能重复刷，一次经验值有 7600，利用“连续战斗奖励”可以获得更多的经验值。

2. 在迷宫“三领主の塔ウンブラ 西栋五层”，这一层会出现两种配置的敌人，玩家可以同时刷经验值和玛娜。其中一种为三个一组的“リンガメタリカ”的配置，还有一种是一个到五个一组的“マナプリズン”，这种敌人见到玩家就会会主动逃离玩家，每个只有 20HP，每个击倒后能获得 1500 玛娜，还有几率获得“辉く魂の小瓶”。

关于结局以及隐藏BOSS位置

本作的结局有数个，除了在剧情中作出错误的选项直接被剧情杀或者通过“魔女叹愿”选择“エンディングにしたい”之外，本作还存在普通结局和真结局。区别在于玩家能否达成真结局取决于玩家在击败最终 BOSS（位于黄泉のテネス）前是否击败 6 个隐藏 BOSS 并集齐 6 张“黑の纸”，真结局达成后二周目还可以挑战隐藏迷宫“オオガラスの迷宫”。携带有 6 张“黑の纸”的 BOSS 以及其位置如下（只有到游戏后期后才能与这些 BOSS 战斗）：

BOSS	位置
巨大鱼デボン	深碧のカンパニュラ II 地下 6F（X22 Y07）
D・E・マキ－ナ	アストルム王国（北区）（X02 Y04）
大帝ジュノ－ン&イ－リス・クロノス	地下帝国メルム（神の御庙）（X07 Y12）
巨大ペコロ	深绿のフエ－ヌム（秋の国 / 朱玉）（X15 Y03）
大魔王フュルフュ－ル	三领主の塔ウンブラ（ウンブラム最上阶・北塔）（X15 Y04）
アシキモノ	死都アマデウス（地下 3F）（X13 Y21）

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记

DIGEST

07.23 世嘉公布索尼克二十五周年纪念新作。

07.25 任天堂宣布财务预期不变后股价大跌。

07.25 “《讨鬼传》系列”确认将推出手游新作。

07.26 微软将旧款 XOne 机型售价下调至 250 美元。

07.26 《如龙 6》公布新预告，众多大腕明星加盟。

07.27 PlayStation 中国发布会召开，国行 PS VR 定价公布。

07.28 PlayStation VR 亚洲发布会公布港版 PS VR 售价。

07.28 ChinaJoy 2016 正式开展。

07.29 索尼宣布 PS4 主机总销量突破 4350 万台。

07.30 《重力异想世界 2》繁体中文版发售日确定。

07.31 CJ 展上《仙剑奇侠传 VR》演示内容公开。

08.02 Xbox One S 主机正式上市。

08.03 数据分析机构称《精灵宝可梦 GO》全球下载量已突破 1 亿。

08.05 《战国无双 真田丸》确定将于 2016 年 11 月 23 日发售。

08.05 Konami 子公司重组，街机部门被文化娱乐部分吸收。

08.07 微软确定今年将继续缺席东京游戏展。

08.09 《横行霸道 V》重登英国游戏周销量榜首，出货量逼近 7000 万。

08.10 索尼宣布将在 9 月 8 日举行“PlayStation Meeting”发布会。

TOPIC 全球厂商跃跃欲试 国内游戏产业欣欣向荣

最近一个月内，作为玩家的我们先后迎来了 ChinaJoy 2016 以及香港动漫电玩节两个颇具规模的大型游戏相关展会，与 E3、科隆和 TGS 这种有些遥不可及的展会不同，这两大展会的举办地均在我国境内，玩家们都可以比较容易参与其中。近两年国行主机游戏解禁之后，国外主机游戏厂商对中国市场也更加重视起来。先是去年各种游戏大作纷纷进行中文化，再到今年开始力争中文版全球同步发售，就连今年 ChinaJoy 2016 到场的业界名人数量也较上一年有了巨大提升，可见中国市场已经成为了业界关注的焦点。这一趋势，无疑会在未来的时间内为国内玩家带来更多福利。

而除了在国内进行宣传之外，许多目光长远的厂商也已经开始盘算起和国内企业进行深度合作，以便更快在国内站稳脚跟。除了将在下文为大家提到的由育碧联合创立的 UNO 公司外，PlayStation 中国在自家的 CJ 展前发布会上公布了名为“中国之星计划”的合作项目，这项计划旨在通过 PlayStation 平台，培养支持国内初创游戏企业，希望能带领独资游戏开发商顺利完成作品获得成功，甚至走向全球市场。而这个项目还获得了包括了 Epic、Unity 上海、CRI・Middleware 在内的多家公司的支持，他们都将在各自擅长的领域为游戏开发商提供帮助。目前这个计划的首个支持项目已经确定为由深圳柳叶刀科技开发的一款主视角射击游戏《边境计划》，本作使用虚幻 4 引擎开发，预计登陆 PS4 的同时还将支持 PS VR。

而值得一提的是，在宣布参与“中国之星计划”后，CRI・Middleware 又很快宣布将和中国音乐工作室 Vanguard Sound 展开合作，由此来加强该厂商在中国游戏市场的业务。Vanguard Sound 作为国内一支极富实力的音乐制作团队，有着丰富的音乐制作经验，曾登上 App Store 音乐游戏榜首的《Cytus》、动画《纳米核心》以及《雏蜂》等作品中都有他们制作的乐曲。CRI・Middleware 表示，希望可以通过与 Vanguard Sound 合作，让自家的中间件解决方案“CRIWARE”在中国游戏市场得到推广，并提升其品牌价值。而在 ChinaJoy 2016 上，Vanguard Sound 和 CRIWARE 也一起联合出展。



▲看到“CRIWARE”的标志相信大家一定不会陌生。



▲《边境计划》宣传图。

业界声音

SCENE



Falcom 现任社长近藤季洋在台北接受特别采访时，被问到了关于自家旗下游戏画面进化的问题，近藤季洋有些打趣地回应道，Falcom 确实无法和一线大厂进行画面技术的比较，这一点他们非常清楚。所以还是希望可以更好地适应 PS4 主机，并通过故事、系统方面的内容来让玩家满意。

与其去憧憬什么不可触及的4K分辨率，我们还是先尽量发挥PS4主机的机能更现实些。

读者的400期寄语 **贾耐特**：买了将近 10 年吧，最近有了二胎，被媳妇禁止买了。哎，理由是把时间拿出来多陪陪孩子，而且书柜满了还能放哪里！欲哭无泪啊。

EVENT 育碧、网易和世纪工场三家开展联合业务

新闻短波 INFO

Konami子公司进行重组

近期，Konami官方宣布了旗下子公司将进行企业重组，其中街机部门将会从Konami电子娱乐中分离并入Konami文化娱乐，并将于今年11月1日起生效。重组后Konami电子娱乐负责的主要内容缩减为手机游戏、主机游戏、卡牌游戏、音乐和电影软件、周边的创意以及制造和发售等。而Konami文化娱乐则是原本的“高砂电气产业股份有限公司”，今年8月5日正式更名，目前负责柏青哥(子弹机)、柏青嫂(老虎机)的制作、制造以及贩卖。本次企业重组后，Konami文化娱乐将会加强培养街机品牌，并提供新的服务。



Take-Two亏损 R星或有新作救场

Take-Two近期公布了今年第一财季财务报告，虽然《横行霸道V》依旧有着强势表现，不过公司依旧处于亏损状态，在净收入3亿1160万美元的前提下，仍然亏损了3860万美元。好在靠着总营收方面相比去年同期13%的增长，财务状况已经比去年同期6700万美元的亏损有了极大的进步。其中公司数字净收入从去年同期的1亿5400万美元增长至1亿7210万美元，也创下了不错的成绩。Take-Two还在财报会上公布了一些新情报，他们重点强调了R星正在打造一个全新的项目，并将在近期公开。





今年ChinaJoy期间，育碧与网易和世纪工场三方共同宣布将合资成立国内首家以跨界娱乐为特色，专注泛娱乐产业的互联网公司——UNO。在宣布公司成立的同时，他们也为UNO公开了将在今年内发售的首部作品——《舞力全开 活力派》。UNO的创立是这三家公司在跨界娱乐方面上的一次尝试，现任UNO首席执行官的史振海在接受采访时表示，三家厂商之所以选择合作，初衷就是希望通过整合三方在国内外的优质游戏IP，并尝试与媒体、娱乐、互联网优势资源相融合，为中国电子娱乐市场带来游戏、综艺、影视等多种娱乐形式联合互通的全新互动娱乐体验。

其实从育碧近年来的发展方向上我们就可以看出，除了原本主营的游戏产业之外，它已经开始越发重视其他业务的发展。不仅前些年与美国方面的电影公司合拍了《波斯王子》的真人电影，由法鲨主演的《刺客信条》真人电影也将在年内上映，今年初育碧打造的全新IP《全境封锁》的电影计划也在筹备之中，所以走上跨界娱乐这条路，想必育碧是筹备已久。至于育碧选择在国内市场进行尝试，无疑是因为国内的娱乐业正处在很好的发展阶段，有更好的发展机遇。而育碧也早就在国内建立了工作室，自然对国内环境十分熟悉。通过这次合作，育碧提供自家的重量级IP，网易则有着丰富的国内代理及运营经验，可谓是一场强强联合。至于世纪工场这家公司，则是国内的一家电视媒体品牌形象包装公司，可以提供丰富的影视制作、娱乐领域支持。虽然三家联合绝对可以称得上是强强联手，不过毕竟这种合作方式在国内还没有过太多的范例可以参考，UNO是否可以获得成功只能等待时间去验证了。

EVENT 黑客团体称已破解“Denuvo”防盗系统

近期国外一个叫做“CONSPIR4CY”的黑客组织宣称他们已经成功破解了Denuvo公司所创造的超级盗版防御技术——Denuvo Anti-Tamper。同时为了证明自己所言非虚，他们还放出了一个完全破解版的《古墓丽影 崛起》。虽然在CONSPIR4CY之前，已经有一位名为Voksi的保加利亚黑客通过Steam的漏洞绕过Denuvo防盗系统玩到了《古墓丽影 崛起》，不过很快Steam上面的这个漏洞就被修复了。而与Voksi不同的是，CONSPIR4CY声称他们对Denuvo已经做到了完全破解，在他们发布的容量达到31G的破解版《古墓丽影 崛起》中，不仅有游戏本体，还包含了最新补丁和DLC内容。

作为目前最为先进的一种防盗系统，Denuvo有效地增加了黑客破解游戏的难度，不过每次当黑客攻破Denuvo Anti-Tamper技术的保护后，它都会得到完善，而黑客再次破解所需的时间也将再次提升，所以单一针对某个游戏的破解，并不算是完全打败了Denuvo Anti-Tamper技术。不过，如果CONSPIR4CY组织所言非虚，那么至少在现阶段他们确实是在和Denuvo的较量中获得了胜利。不过Denuvo一定会对他们的系统进行升级，之后CONSPIR4CY是否还有兴趣挑战就另当别论了。而值得一提的是，除了CONSPIR4CY外最近还有一位名为Yifan Lu的美籍华裔黑客表示自己破解了PS Vita的系统，同时他还在网上发起了挑战，希望有别的黑客来尝试破解PSV的系统。不过，虽然已经实现了破解，但是Yifan Lu还是表示目前的破解进度依旧无法令玩家在PSV游玩到非正版游戏。



业界声音 SCENE



ChinaJoy 2016上，山内一典到场为玩家讲解新作《GT赛车Sport》的相关内容，而在媒体介绍环节，山内一典说出了上面这句开场白。

很多人问《GT赛车》和其他赛车游戏有什么区别，最大的不同就在于游戏整体品质的呈现。

读者的400期寄语 陆：400期无论如何要纪念一下，先首次尝试下电子版吧！

GAME EA预计《Battlefield 1》年销量将达1500万套

近期，EA在公司最新的收益报告中，公布了对自家将在今年年内发售的两款大作《Battlefield 1》和《泰坦天降2》的销量预计。在EA的预计中他们对这两款游戏都有着相当的信心，不过作为EA首席财务官的Blake Jorgensen表示，EA对于《Battlefield 1》的销量相对来说较为保守，他们认为本作的销量将会“略低于”典型大作的年销量，预计在1500万左右。尽管《Battlefield 1》在公布以来，玩家和媒体对于本作都有着十分的期待，游戏首发预告片的点击次数甚至达到了4300万的成绩，不过EA认为这并不能作为可靠数据进行参考，毕竟这些观众并不一定会转化为最终用户。至于游戏有没有可能创下更高的销量成绩，EA仍然持保守态度。

虽然说是对《Battlefield 1》的期望比较保守，不过EA可没少为吸引玩家想办法。在最初公布了本作售价为220美元的收藏版之后，近期EA又和亚马逊联合推出了一个售价为130美元（亚马逊高级会员享受104美元优惠价）的亚马逊独占收藏版（Exclusive Collector's Edition）。这个套装内同样拥有正常收藏版中的14英寸手办、收藏铁盒、布制海报、订制扑克牌、装有专属DLC内容的信鸽筒以及独有臂章等所有专属内容，不过并不含有游戏本体……当然，亚马逊还是贴心地为玩家打包推出了带有游戏的套装版本，售价为190美元。对于已经从其他途径购买过游戏本体的玩家而言，这个独占收藏版，依旧算是一个不错的选择。

而在另一方面，Jorgensen认为《泰坦天降2》的销量表现无疑会超越前作，毕竟今年的《泰坦天降2》为跨平台作品，而系列初代至今的销售成绩也已经超过了700万，所以EA认为《泰坦天降2》的销量将轻松超越前作，在1000万套左右。对于玩家一直担心《泰坦天降2》10月28日的发售日仅比《Battlefield 1》晚了一周是否会影响游戏销量一事，EA保持了之前的态度，其首席执行官Andrew Wilson乐观地认为，两款作品的核心内容有着很大的不同，所以并不会相互影响。



EVENT 暴雪玩家因发出死亡威胁被捕

近日，加州一名叫做Stephen Cebula的玩家，因为多次向暴雪以及MOBA类游戏《风暴英雄》中的其他玩家发出死亡威胁，而遭到了美国司法部发起的诉讼。这起案件已经在7月26日开庭，暴雪并未对此事进行公开评论。这名28岁的玩家常居于萨克拉门托市，他在游玩《风暴英雄》时，时常通过聊天功能向他人发出恶毒的语言攻击，并曾说过类似“我要炸了纽约双子塔”、“你们让我简直想拿着枪去小学扫射”这样的不当言论，当然也少不了直指他人的人身攻击，比如他就曾扬言要干掉其他玩家的子女等。

由于Cebula屡次的语言攻击，不少玩家都向暴雪举报了他的不当行为，而暴雪在查核事实之后剥夺了Cebula在游戏中使用聊天功能的权限。于是，气急败坏的Cebula开始将自己的怒火烧向了暴雪公司本身。他来到暴雪的Facebook页面上留下了两段威胁言论，声称自己将会带着AK-47或者其他“有趣的”工具造访暴雪总部。不过，暴雪面对这样的无礼之徒自然不会像普通玩家一样无力，他们直接将此事报告给了FBI，而FBI很快就展开了对此事的调查。取证过程中，FBI还在Cebula的社交网络中发现了他迷恋许多连环杀手之类的人物，随即FBI将Cebula认定为危险人物并实施了抓捕。

虽然在网上时Cebula的口气不小，不过在接受审问时，他的态度迅速软化，强调自己只是想吓唬一下对方而没有真正付诸于行动。根据FBI的调查，早在去年三月，Cebula就因为声称自己要在公园内杀人而遭到当地警方的调查，当时警方认为他存在严重的心理问题，并有自杀和杀害他人的倾向。



业界声音 SCENE

在前不久的PlayStation VR亚洲发布会上，SIE全球工作室总裁吉田修平和SIE日本亚洲执行副总裁织田博之到场为PS VR设备进行了推广宣传，同时公布了港版PS VR设备售价。在发布会后他们也接受了媒体的采访，在被问到PS VR设备是否会推出成人内容时，吉田修平做出了上述回答。

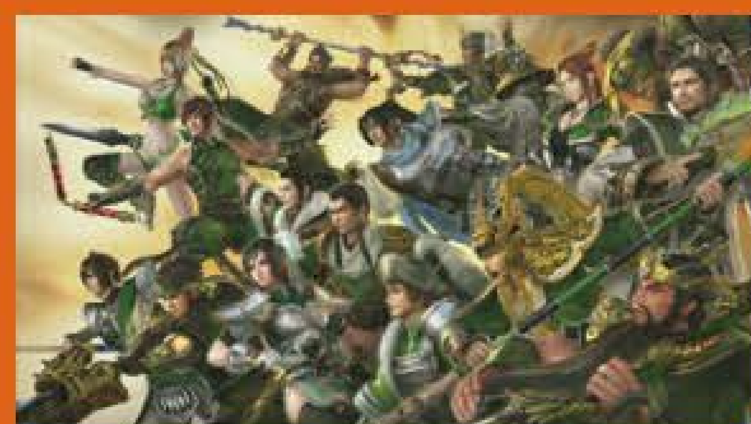


如果评级审核允许的话，PS VR可以考虑成人内容。

新闻短波 INFO

《真·三国无双8》预算投入为系列最高

1997年《三国无双》在PlayStation主机上发布系列的首作，而该系列与光荣旗下的ω-Force小组也将在明年一同迎来二十周年纪念。近期在接受采访时，ω-Force的品牌负责人小笠原贤一表示，明年ω-Force会有不止一款新作与玩家见面，上下半年都将会推出令玩家刮目相看的作品。而在被问到有关《真·三国无双》的新作时，他虽然没有进行明确回应，不过还是表示新作的进步一定会远超玩家想象，而为了实现这一目标，《真·三国无双8》很可能会成为ω-Force有史以来预算投入最大的作品。



任天堂并未从《精灵宝可梦GO》赚取太多利润

随着游戏的大热，所有人都以为任天堂一定通过《精灵宝可梦GO》赚了个盆满钵满，投资人也对任天堂充满了信心。然而近期任天堂的一份公告却熄灭了所有投资人的热情，在这份公告中称，《精灵宝可梦GO》实际上是由Niantic开发和运营，加之手游平台的分成，所以任天堂本社能从中获取的游戏收益并不多。而《精灵宝可梦GO》和之后将会推出的游戏外设手环的收益，早就包含在了2016财年的财务预测之中，所以在目前的情况下不会对现有的财务预测进行更改，受此公告的影响，任天堂股价也出现了大幅下跌。



读者的400期寄语

许全：200期好像记得没买上，300期总算给我弄到了，没想到眨眼400期就到了，祝UCG越办越好。

进击最前线

极黑地牢

Darkest Dungeon

机种：PS4/PSV　类型：角色扮演　发行商：Red Hook Studio　发售日期：2016年9月27日

比怪物更可怕的，是人心。

《极黑地牢》并不是一款传统意义上的地牢探索游戏，一方面它与其他地牢探索游戏一样：组成四人小队，选好装备道具和技能，然后开始探索迷宫。

然而和其他游戏不同的是，游戏中的四人小队并不是单纯的数据而已，他们就像现实中的人一样会有压力。

例如在其他同类游戏中，队友攻击没命中只是小事而已，在本作中却可能会被其他队友嘲笑从而产生压力。除此之外，火把熄灭、重伤、踩中机关、开宝箱时摸到不可名状的东西等等事件都有可能产生压力。压力值达到上限后，角色的负面情绪就会爆发出来。绝望、贪婪、胆小等负面效果能轻易让队伍全灭。然而，会爆发的也不单单是负面情绪，还有诸如英勇、无畏等正面情绪。而消除压力的方法也和现实一样，从迷宫中成功脱出，然后花钱喝酒、到教堂祈祷、赌博来缓解压力。







公主是守财奴　プリンセスは金の亡者

机种：PSV　类型：角色扮演
发行商：日本一　发售日期：2016 年 11 月 24 日

钱可以解决所有问题，如果不行，那是因为你钱不够而已。







日本一出品的游戏大多风格或者题材独特，本作也不例外。本作原是日本一社内新制度“日本一企划祭 2015”选出的游戏。值得一提的是，参与“日本一企划祭”的项目只要被公司采用，提出方案的社员都会作为监督参与游戏制作，之前曾经通过的游戏《萤火虫日记》和《夜游》都是出自“日本一企划祭”。

同样的，本作的设定依旧是脑洞全开。本作的故事背景设定在金钱能购买到包括力量、正义和爱情的资本主义世界。为了打败道德败坏的金融巨头，玩家扮演的守财奴公主打算以其人之道还治其人之身，疯狂敛财然后用金钱的力量来战胜一个个强敌。在本作中玩家可以通过打倒敌人来获得金钱，获得的金钱除了可以强化自己外，还可以用钱来收买强敌，从而不战而胜。



读者的400期寄语

Hardy: 作为贵刊 11 年老读者，从五年级读到现在上班，UCG 是影响我人生的一本杂志，是这本书给予了我想成为游戏编辑的梦想，如今虽说踏入半只脚，但离我理想中的样子还差了很多。希望我能在 10 年，20 年后依然能看到贵刊的存在！

黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 博士 ■出自《讨鬼传2》 ■Coser 果汁

讨鬼传2

讨鬼传2

■Koei Tecmo ■动作
■2016年7月28日 ■日版



PS4/PS3/PSV

- 与以前截然不同的狩猎体验
- 精彩出色的剧情
- 玩法丰富耐玩度高



热血推荐 25



虽然本作并未完全发挥出“开放世界”应有的丰富度，但作为“狩猎游戏”本作展现出来的进化已经让人惊喜。**武器设计和敌人设定保持了以往的高水准，丰富多彩的玩法以及分工明确的团队合作模式是本作的过人之处**。只不过游戏整体难度偏低，缺乏了挑战性。不能联机探索开放世界也是一大遗憾。



作为正统续作，本作在诸多方面有了进化，剧情与音乐等前作的强项，在本作中依然出彩。首次的引入开放世界虽然让与理想有所差距，但野外的探索过程充满乐趣，也算开辟了共斗游戏的新思路。新武器数量虽然不多，但都经过精心设计，武器强度以及趣味性都能达到玩家的要求。



本作改为开放性探索的形式，以此产生了和前作不一样的玩法。在任务之外可以在野外收集素材或看看风景，让游戏的乐趣和耐玩度得到了提升。新增的两把武器都非常有趣，除此之外还有大量的新御魂和妖怪，更有能迅速接近和跑路鬼手系统，令打怪的方式多样化，丰富了共斗时的团队配合。

伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲

イ-スⅧ -Lacrimosa of DANA-

■Falcom ■动作角色扮演
■2016年7月21日 ■日版



PSV

- 富有个性的登场角色
- 丰富多彩的收集要素
- 爽快感十足的战斗系统



热血推荐 25



本作的系统算是《树海》的进化版，操作系统也是以三人切换以及弱点攻击、快速防御/回避为主，跳跃操作的回归让爽快感更上一层楼。游戏的探索要素丰富而不繁杂。**虽然角色建模质量欠佳，但是场景做得十分精细，部分BOSS让人印象深刻**。部分场景的掉帧问题是一大缺点。



本作的战斗爽快度相当惊人，延续前作的斩、打、射三大攻击属性配合角色各色技能构筑而成的超高速战斗带来的节奏感让人叹服。而地图完成率、据点建设等丰富的要素也让游戏的可玩性大大增加，再加上长度十足的主线剧情，可以说是一款综合素质相当优秀的动作游戏。



双主角的设定十分有新意，新加入的女主角无论是人设还是玩法都十分讨喜。战斗系统延续并改良自前作，三人作战时紧凑而流畅的战斗十分爽快。而除了战斗之外，本作中还引入了据点建设、迷你游戏等更多的RPG要素，耐玩度十分高。目前的PSV版略有掉帧，希望之后的PS4版会有改善。

世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头

世界树の迷宫Ⅴ 长き神话の果て

■Atlus ■角色扮演
■2016年8月4日 ■日版



3DS

- 迷宫RPG的独特魅力
- 新系统带来的新意
- 丰富的战术搭配



热血推荐 24



在整体进步并优化细节的同时，高难度依旧保留，没有让系列粉丝失望。角色作成系统全面强化；种族概念配合转职系统和“异名”系统，让小队的战术搭配更加变化多样；食材和一般道具分开，保证了在迷宫中的持续作战能力；地图绘制以及冒险事件等细节调整，都让游戏体验更加出色。



作为正统序号作品，本作虽然以种族、异名和转职为卖点，但实际上却是对角色培养系统进行了较大幅度的简化，比如种族技能的束缚、整体技能数量的减少和转职带来的好处太小，都导致了育成的自由度和成就感有所下降。游戏的语音颇为丰富，但有时会对不上战斗状况，让人略感违和。



本作的捏人系统更加自由，萌力十足的人设与保持了一贯优质水准的音乐，想必很对日式RPG爱好者的胃口。10种职业特征分明，这也意味着不会有万能队伍，要应对各种战况，就得摸透系统与编成一支好队伍。画地图依旧是一项大工程，不过完成后的成就感真的很有“毒”。

读者的400期寄语

洛城23：转四百期来走过，一统杂志山河。任世索软轮番唱，电软家游尽消磨。唯此家不破。廿载时光在目，辉煌薪火承传。中国兴腾游戏日，实用技术道先锋，未减心头勇。之后就一直买到现在。所有的一切都在变，除了看UCG时让我又回到最原始的起点，面向未来，面对就来的400期，加油！

偶像大师 白金星光

世界树の迷宮V 长き神话の果て

■BNEI ■2016年7月28日 ■模拟育成 ■日版



PS4

- 精致的建模和盛大的 Live 演出
- Live 采用音游玩法，新鲜感十足
- 没有时间限制，制作人可以自由培养喜欢的偶像



热血推荐 22



画面表现无可挑剔，少女们的一颦一笑以及 Live 中的演出氛围，都无比生动而鲜活。为了拓宽受众群体，本作去掉了繁杂的培育系统，演出部分也改成音乐游戏，让制作人与偶像间的互动变得薄弱。新曲质量不错，组曲模式也很新鲜，但对于目前的玩法，20 首曲目的数量难以令人满意。



游戏并没有延续前作《OFA》的出色系统，而是采用了类似手游的机制。**游戏在画面表现上达到了系列的最高峰，然而剧情薄弱、缺乏互动**。游戏玩法一改过去以育成＋比赛的平衡结构，改为各种刷刷刷，而且高级别所需的重复劳动量堪称天文数字，想继续玩下去只能考虑课金。



精美的建模、大气的 Live 演出画面让人眼前一亮。作为系列新作，育成系统进行了大调整。原本复杂的系统简化成了音游、刷歌，这个改革让系列玩家褒贬不一，但毫无疑问降低了新玩家的门槛。可惜的是游戏要素较少，过场画面的重复性也很高，但作为新平台的第一作还是可以理解的。

真·三国无双 英杰传

真 · 三国无双 英杰传

■Koei Tecmo ■2016年8月3日 ■角色扮演 ■日版



PS4/PS3/PSV

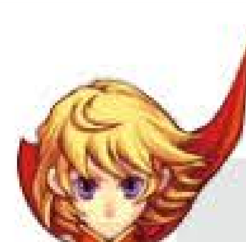
- 无双武将云集
- 策略玩法极具新意
- 能够“一骑当千”的 SRPG



热血推荐 21



本作运用了大量《真·三国无双7》的素材，武将招式也全部照搬，略有偷工减料之嫌。**游戏的玩法虽然变为了战棋类，但也加入了如“共鸣”系统等创新系统，注重策略性的同时提升了玩家的爽快感。**但游戏的关卡设计并不出色，后期的重复劳动以及刷刷刷要素很容易让人感到乏味。



从人设、动作到场景，游戏大量采用了《真·三国无双7》的素材，让人多少觉得有些诚意不足。剧情以虚构为主，打起很有意思。BGM 多为全新，偏交响乐风格，是游戏的亮点。支线关卡数量较多，因为要练级加刷宝，需要反复挑战，让游戏乐趣有所降低，希望能提高升级效率。



作为一款“策略角色扮演”类型的游戏，本作需要玩家们合理的调兵遣将，而非无脑“割草”。但毕竟是“《真·三国无双》系列”的游戏，许多熟悉的系列角色皆在本作中登场，且游戏也对各角色的招式与无双技进行了完美的还原。但也许是过于还原，以策略游戏的俯视角来看这些招式时稍显僵硬。

黑蔷薇的女武神

クロバラノワルキューレ

■Compile Heart ■2016年7月21日 ■角色扮演 ■日版



PS4

- 个性丰富的角色
- 颇有推理气息的面谈系统
- 具备战略性的战斗系统



热血推荐 20



游戏本身给人的体验不佳，战斗节奏拖慢、简陋的贴图和可有可无的主线剧情降低了整体格调。**虽然战斗系统颇具战略性，但塞入的要素过多使其显得繁琐，再加上前期的高难度，只会先让玩家失去耐性。**但是从支线剧情可以看出本作对人物刻画下了好一番功夫，对角色有爱的话可以尝试。



抛开本作精美的人设不说，本作的画面明显落后同类游戏一个世代。本作的战斗系统乍看有点意思，不断上升的连击数让本作的战斗感觉相当爽快，然而实质上却在拖慢战斗的节奏，中后期敌人的高 HP 也使得战斗的节奏拖长。黑化的设定颇有新意，但需要一定的语言功底才能领会。



虽然由藤岛康介设计的角色让游戏披上了华丽的外衣，但本作的实际品质着实差强人意。游戏的画面水准并不算高，但掉帧与卡顿依然无处不在。战斗系统与演出效果中规中矩，但由于节奏较慢，容易影响玩家游玩的兴致。支线剧情算得上是亮点，推荐适应慢节奏战斗的玩家尝试。

下载 ABZÛ

ABZÛ

推荐度 7.0 / 10

PS4

- 2016年8月2日
- 155港币
- 505 Games
- 动作冒险





极具艺术感的作品，以简单的操作探索神秘的海洋世界，还可以与形形色色的海洋生物一起畅游海底，画面与音乐都能带给玩家十分享受的体验。游戏标签为英文版，但却体贴地自带了简体中文。比较遗憾的是，游戏只包含 3 小时左右的短小流程与较少的可收集要素，且没有任何联网机能。

下载 Tricky Towers

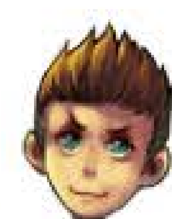
Tricky Towers

推荐度 8.0 / 10

PS4

- 2016年8月2日
- 114港币
- WEIRDBEARD GAMES
- 益智





清新的画面和欢快的音乐之下，玩家将获得一次全面的自我否定的体验，随着游戏的深入可能会出现怀疑智商、操作和人生的副作用。坦白讲游戏的难度很高，物理引擎加上容错率极低的操作让人抓狂，不过别有一番乐趣，每局平均两到三分钟的时长，也会让人不知不觉不断挑战。

读者的400期寄语

时臣：无论如何，是 UCG 陪伴着游戏的我一路成长，这十几年或许发生了很多很多的事情，我也不再是当年那个单纯的孩子，然而惟一雷打不动的还是我每个月都会打两个电话：老板，新的 UCG 到了吗？



袭来的VR“台风”

——PS VR亚洲发布会+香港动漫节电玩节2016亲历

夏天可谓是玩家们的狂欢季，除了有一年一度的ChinaJoy，如今已经举办至第18届的香港动漫电玩节，也于7月28日如期开幕。而在动漫电玩节开幕的前一天，SIE更是举办了盛大的PS VR亚洲发布会，公布了亚洲版PS VR的详细信息。如同往年一样，UCG也派出了报道团亲临现场，为大家带来发布会的详细情报以及展会的盛况，下面就让我们一起来看看吧。

文 乙太　美编 心の永恒



PlayStation VR

PS VR亚洲发布会

2016年7月27日，也就是香港动漫电玩节开幕的前一天，索尼香港于电玩节的举办地——香港会议展览中心的会议厅，召开了PS VR亚洲发布会。虽然发布会选用的场地并不算大，但是场地布置与独特的灯光使得现场别具一番格调。本次发布会着重介绍了PS VR在亚洲多个国家和地区的上市时间与售价，并带来了多款即将在亚洲地区上市的PS VR游戏的详细信息，下面就让我们来看看具体情况吧。

读者的400期寄语　Ranger. 莱：100期、200期、300期，到这个月终于要达400期了，一步一脚印从单单杂志到网络平台发展至今说真的不容易，在贵刊达到400期的日子祝贺UCG能继续不断发展，为广大玩家贡献更多优质游戏内容与情报！！

整场发布会的节奏十分紧凑，在一段 PS VR 的介绍视频过后，SIE 亚洲副总裁织田博之先生亲自带来了科幻题材 VR 射击游戏《遥远星际》的现场试玩。在对 PS VR 进行了简单的介绍后，织田先生便为我们带来了大家最关注的信息，那就是亚洲各地区 PS VR 的发售日与售价。亚洲版 PS VR 将与全球其他地区版本的 PS VR 同步发售，即发售日为 10 月 13 日。其中香港地区 PS VR 的定价为 3180 港币，而附带摄像头（PlayStation Camera）的套装定价为 3480 港币，并于 7 月 29 日全面开启线上与线下的购买与预约渠道。



当然，劲爆的消息并没有结束。在硬件信息公布完毕后，SIE 全球工作室负责人吉田修平先生登上了舞台，并为大家带来了即将在亚洲地区上市的 PS VR 游戏的介绍。他首先介绍了以合作小游戏为主题的《PlayRoom VR》，之后又带来了收录了 5 款 PS VR 独占作品的《PlayStation VR Worlds》，以及之前已经登场过的《遥远星际》，这些款作品都将分别对应中文、英文以及韩文。

吉田修平先生介绍完毕后，VR 游戏的攻势并没有这么结束，织田先生再次上台并为大家公开数款即将中文化且对应 PS VR 的作品，其中包括了《生化危机 7》、《最终幻想 15》等重头大作。《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》与《雄鹰飞翔》的制作人更是亲临现场，并且带来了对于他们各自作品的详细介绍。在发布会的最后，织田先生还介绍了多款由中国、韩国、新加坡等亚洲地区的开发商打造的 PS VR 作品，这些作品也会成为 PS VR 庞大软件阵容中的重要一员。

注目PS VR作品试玩报告

蝙蝠侠 阿克汉姆VR

《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》可以说是目前最受瞩目的 PS VR 游戏之一，虽然游戏号称完整的主线长度也不过 1 个小时，但就目前的试玩 DEMO 来看，我们有理由相信这短短的 1 小时足以带来最棒的 VR 游戏体验。本次小编试玩的 DEMO 并没有涉及任何剧情部分，而是体验了布鲁斯・韦恩换上蝙蝠衣变身为蝙蝠侠的全过程。游戏的画面表现在





目前的 VR DEMO 中属于上乘，分辨率尚可，没有明显的颗粒感。整个游玩过程均需要用到 PS MOVE 进行体感操作，不过体验十分舒畅，加之游戏中也给予了充分的提示，使得游戏的过程十分流畅。蝙蝠衣的模拟穿戴步骤十分细致，从识别认证到各个部件的穿戴，再到各种装备的使用训练，玩家都能在游戏中有所体验，具备十足的代入感。值得一提的是，当玩家利用升降梯上升或下降时，能够明显感受到身体的失重感，这一细节让人感到十分惊喜。

读者的400期寄语　可乐爹：95 年开始买 UCG 和电软，转眼这么多期了，自己也都 30 多了。为国内惟一的游戏杂志，必须一直支持下去！

遥远星际

《遥远星际》是一款拥有科幻设定的 FPS 作品，玩家需要在未知的星球上与各种外星生物作战。玩法虽然与普通 FPS 无异，不过本作最大的亮点，便是能够在 PS VR 以及支持 PS VR 的体感射击控制器的帮助下，带给玩家真实的射击体验。在使用 PS VR 以及体感控制器进行游戏





时，玩家虽然仍要用摇杆控制角色移动，但是开枪、瞄准以及换弹等射击必须的动作都可以用拟真的方式完成，并且能够获得比传统光枪游戏更具代入感的体验。游戏的射击手感十分不错，试玩 DEMO 中提供了突击步枪与霰弹枪两种武器，不同武器在手感上的差异明显，即便使用同一个控制器，玩家也可以切实感受到更换武器所带来的手感变化。试玩 DEMO 中出现了悬崖等危险地形，而当玩家从悬崖上摔落时，也能感受到下落带来的失重感。比较遗憾的是，游戏原本的画面十分不错，但在 VR 显示环境下缩水严重，较低的分辨率以及建模的锯齿着实让人有些扫兴。

发布会问答环节实录

在发布会结束后，吉田修平先生与织田博之先生在会场接受了到场媒体的采访，回答了关于 PS VR 的诸多细节问题，以下便是采访问答的具体内容。

Q 会不会针对PS VR推出新的控制设备呢，比如对应VR控制的方向盘？

A：我们已经公布了针对 PS VR 的射击控制器，也会考虑在以后推出功能更为进化、能够提升玩家体验的新控制设备。

Q 之前有一些关于PS4.5正在研发中的传闻，请问这是真的吗？

A：我们确实在研发新的主机，但目前的 PS4 已经足够游玩包括 PS VR 作品在内的所有游戏。

Q 目前市场上已经有多款规格不同的VR设备，比如Oculus Rift以及HTC Vive，那么PS VR和它们相比又有什么特点优势呢？

A：我们之前有体验过其他的 VR 设备，这些设备确实也能带给玩家良好的 VR 体验。但 PS VR 是为 PS4 专门打造的，用 PS4 就能玩到，硬件、系统规格统一，可以说是这些设备中最容易体验到的产品，这便是一个优势。此外，我们和开发者之间建立了良好的关系，有许多开发者为 PS VR 研发游戏，在未来也会有更多更好的游戏作品与玩家见面。还有就是，PS4 已经在全球卖出了 4000 万台，良好的用户群体也让 PS VR 变得更容易推广。

Q 在此之前已经推出过许多PlayStation相关的硬件，但真正获得成功的并不多，PS VR要如何确保获得成功呢？

A：虽然只能运行于 PS4，但我们并不认为 PS VR 与其他周边一样，它是一款完全不同的产品，可以说是一个全新的平台。PS VR 可以带来超越游戏的体验，希望不单单是玩家群体，而是所有人都有机会体验 PS VR，也希望所有人都会喜欢它。

Q PS VR支持多人同时游玩吗？

A：支持多人本地和联网游玩，不过由于本地游玩时只支持一个 VR 设备，因此其他玩家只能通过观看显示器来共同游玩。

Q PS VR支持PC端串流吗？可以躺着玩吗？

A：PS VR 是专门为 PS4 开发的设备，因此无法在 PC 端使用，也无法与 PC 进行串流。不过想要躺着玩是没有问题的，前提是要将摄像头的角度调整到合适的位置。



读者的400期寄语

杨智峰：现在年纪大了，有了家庭有了孩子，游戏买回来多半是收藏，玩的时间是越来越少了，而《游戏机实用技术》杂志却仍是必买的，100……200……300……终于要到 400 啦，祝愿你们越办越好，做中国的 TOP GAME 杂志。

香港动漫电玩节2016现场直击

2016 年度的香港动漫电玩节于 7 月 28 日上午正式开幕，小编们也一早便随着火爆的人流赶到会场，目睹这场年度 ACG 盛会的现场盛况。如同往年一样，等待展会开始的队伍一直排到了场馆外，不少等待中的游客都在用手机游玩《精灵宝可梦 GO》，这也是展会开始前的一道独特的风景线。值得一提的是，在展会开幕后，首批进入会场的普通游客大部分都第一时间冲向了索尼展台，但这并不是因为有什么大作试玩，而是索尼在展会的商店中开放了 PS VR 的现场预约，每天只有限量 100 台，并且只有凭借门票以及前 100 入场号牌也有机会进行预订，看来港版 PS VR 的销售势头也是十分火爆的。不过也正因为预约规则的严格，用媒体证入场的小编们也就无缘 PS VR 的现场预定了。









香港动漫电玩节的展出内容可谓包罗万象，涵盖了整个 ACG 圈的方方面面，游戏自然也是其中重要的一部分。索尼和微软均在会场设立了规模较大的展区，为到场的玩家准备了丰富的游戏试玩与舞台活动。微软的展区以游戏试玩台为主，其中不仅包括了《光环 5》、《守望先锋》等不少已发售的第一方或第三方大作，更是提供了多款即将发售的第一方作品的试玩，而《舞力全开》这种容易吸引休闲玩家的展会常驻游戏的试玩自然也不会少。在未发售游戏试玩中的重头戏是《极限竞速 地平线 3》以及《再生核心》，这两款作品可以说是微软下半年的主打作品。虽然提供的试玩内容与 E3 如出一辙，但能够如此方便的进行体验，对于普通玩家而言也是一件幸事。除了游戏试玩，限定产品的展出以及养眼的 Show Girl 自然也是少不了的。值得一提的是，微软也在展区设置了大型舞台，用于举办现场比赛与活动，并且为参与者们准备了丰厚的奖品，因此展区的气氛也十分热烈。

微软的展区规模不小，而索尼自然也不会示弱。索尼的展区同样由试玩区以及舞台构成，传统的试玩区内容十分丰富，诸如《重力异想世界 2》、《GT 赛车 竞速》等下半年的第一方重头作品自然不会缺席。而除此之外，诸如《战国 BASARA 真田幸村传》、《最终幻想 世界》、《仁王》等第三方重头作品的试玩出现在了展区之中。不过相比起传统游戏的试玩区，真正抢眼的还要属规模庞大的 VR 体验区，索尼在会场为玩家们准备十余款 VR 游戏的试玩体验，其中不乏《蝙蝠侠 阿克汉姆 VR》这样的受瞩目作品，以至于前来排队的玩家络绎不绝。

除了试玩区，索尼在电玩节期间连续不断的舞台活动可以说是另一大看点，连续多天的舞台活动不仅邀请到了《GT 赛车 竞速》、《机战 OG 月之住民》、《重力异想世界》、《龙珠 超宇宙 2》等游戏的制作人出席，还邀请到了著名声优桑岛法子、大西沙织以及知名歌手 May'n 等重量级嘉宾前来助势。此外，这些作品均在舞台活动中公布了与中文版有关的新情报，例如《伊苏 8》中文版宣布推出 PS4 版、《机战 V》中文版画面首度公开等等，重磅炸弹可谓接连不断。



读者的400期寄语

歌魔，勇闯天下：400 期，历时一十八年的漫长光阴，一篇篇精彩的游戏文章汇集而成，感谢 UCG 陪伴我们一路走过这 18 年的点点滴滴。祝越办越好！

《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》制作人 寺田贵信&塚中健介访谈

Q 为什么会在游戏中制作新手模式？

寺田贵信（以下简称“寺田”）：新手模式是专门为没有接触过系列作品的新人玩家准备的，因为想要让更多的新人玩家接触并游玩本作。不过也为老玩家准备了具备挑战性的内容，比如这次SR点数的获得难易度就有所提升，希望每一名玩家都能尝试挑战高难度。

Q 有没有在本作发售后留意中国玩家的反馈呢，对中国玩家的反应满意吗？为什么没有推出PSV版？

寺田：我们从媒体与市场方面都得到了许多的反馈，包括几年前来香港参加活动时，媒体问了近2个小时的问题。能够切实感受到中国玩家的热情，同时也明白了《机战》非常受到中国玩家的注目，这也是系列能够中文化的一大契机。至于为什么没有PSV版，这个问题有一点难以回答。

Q 日文版中拥有剧情回顾模式，中文版却取消了，请问原因是什么？

寺田：我们希望把日文版的所有内容都翻译成中文，但因为以前的作品只有日文版，因此中文化的难度较大，便不得已删除了剧情回顾模式。这次也得到不少中文地区玩家的反馈，这也是我们以后需要做好的地方，希望能够得到大家的谅解。

Q 今年是“《机战》系列”25周年，系列一路走来最大的变化是什么？系列之后的发展又会如何呢？

寺田：在25年间，我们已经在不同的硬件平台推出了很多游戏，平台的变化也使得其中的开发过程非常辛苦。而要说最大的变化，那便是不仅仅是在日本，有很多东南亚的玩家也开始玩《机战》了呢。说到发展的话，我们现在正在《超级机器人大战V》的制作当中，我们也会根据感觉的变化，在游戏中加入许多新的元素，目前对于我也是一个重要的时期，会努力把《机战V》做好。在《超级机器人大战α》之前，我们并没有开拓海外市场的意识，但是现在有所不同，我们也对中文地区的玩家有了新的认识，并且会在游戏中加入对应中文地区的元素，毕竟只专注于日本的玩家是远远不够的。



塚中健介：25年前我还只是“《机战》系列”的玩家，现在已经成为了制作人。经历很多年不同平台的开发，其过程中也充满了挑战。这次的《机战OG 月之住民》也是一大挑战，虽然现在手机游戏在日本市场非常火热，但这次的作品依然是面向家用机玩家制作。推出中文版可以说是系列的一个里程碑，也感受到了粉丝的期待，希望借着25周年的机会，有更多的玩家能够体验《机战》作品。



Q 本作距离“《机战OG》系列”的上一款作品已经相隔4年，下一款作品会不会需要这么久？

寺田：在《第2次机战OG》与《机战OG 月之住民》之间，我们也推出了名为《机战OG 黑暗牢狱》的资料片，而本次的《月之住民》是一款全新作，开发固然也需要时间。下一作我们也在考虑之中，但具体的推出时间我也不知道，目前也没有任何确切的消息可以告诉大家。

Q 《机战OG 月之住民》中有什么新要素吗？会不会考虑在PS VR上推出新作品？

寺田：游戏中的小队作战系统与武器换装系统就与系列其他作品有着很大不同，此外还有其他的新要素。目前并没有考虑推出对应VR的《机战》，但我个人对PS VR十分感兴趣，但由于自己也没有预订到，所以暂时还不能下结论，有机会的话会有所考虑。

Q 战斗系统的制作上有什么困难之处吗？

寺田：因为基本沿用了前作的系统，因此并没有太大的困难，反而在剧本和地图制作上有些麻烦，不过团队的成员非常努力。由于要进行中文化的工作，因此翻译方面的工作会较为辛苦，希望能够把相关经验运用到《机战V》的本地化上。

Q “《机战OG》系列”中加入的原创角色数量众多，在制作游戏的过程中，加入这些角色是从哪个方面考虑的，有没有一个平衡点呢？

寺田：《机战OG》的剧情是围绕许多不同的篇章所展开，许多角色会因为一些原因或问题而无法顺利参战，因此我们在加入这些角色是会考虑许多的因素，当然我们也会听取亚洲地区玩家们的意见或反馈。

Q 系列之前的作品都会有多线剧情，为何本作的分支路线没有之前丰富？

寺田：作品中的参战角色越来越多，如果设置过多的分支剧情的话，故事往往会发展得让人无法掌控，因此我们在这方面有所收敛。此外推出中文版也需要进行繁多的本地化工作，因此便考虑不增加剧本量，也希望大家能够专注于一条路线的故事发展。

读者的400期寄语 魃の臚：不知不觉400期了，可惜家里没地方放了，（嘛电子版更便宜是重点），只能投奔电子版了。不过，不太期待400期呢！个人比较想买第9999999期的杂志。到时候，我买一箱支持。（手动滑稽）

《重力异想世界2》制作人外山圭一郎访谈

Q 本作也会像前作那样制作丰富的服装和支线故事，这些内容会是DLC吗？

外山圭一郎（以下简称“外山”）：有推出DLC内容的计划，不过游戏本体中会有很多服装可供更换，支线故事也能达到50个左右，可能还会追加一些故事。要说推出DLC的话，可能并非是支线故事而是其他内容。

Q 现在有没有推出VR版本的计划？2代加入了什么新元素？线上内容会是如何的呢？

外山：我们根据前作玩家的意见对游戏进行了改进，在重力玩法上有所突破。主角凯特增加很多新的招式，支线任务的数量也有所增加。增加了在线模式，让玩家能与朋友之间有联系。暂时没有推出VR版本的计划，但在开发途中有尝试过VR设备，感觉十分有趣，有机会的话想要尝试开发相关作品。

Q “《重力异想世界》系列”两作完结的计划是在开发初期决定的，还是在1代开发途中决定的呢？

外山：其实在制作《重力异想世界》1代时，便已经产生了制作2代的想法。由于1代的制作有一定的时间压力，许多地方需要赶进度，因此便让故事在合适的地方完结了，并打算在2代中为故事划上一个完美的句号。

Q 1代最初登陆的平台为PSV，但是2代目前却只有推出PS4版的计划，请问有没有考虑在之后推出PSV版呢？

外山：真是一个让人难以回答的问题啊（笑），目前仍然没有推出PSV版的计划。因为借助PS4的强大机能，游戏能够有更多的进化之处，本次在对重力动作操控方面也有较好的改进。

Q 在1代中，每个章节的标题均为一部法国电影的名字，本作有没有这种有趣的小设计呢？

外山：2代并不会用法国电影名作为章节的标题，不过取而代之的是，本作中会有一些新的独特元素，不过现在还不可以透露，希望大家能够到游戏中仔细品味。

Q 能不能介绍一下本作的多人模式要如何玩，听说多人模式中取消了重力系统，请问这是事实吗？

外山：这是一个误会，多人游戏依然是可以操控重力的，并不会取消与重力有关的游戏系统。如果要简单介绍线上功能的话，就是可以让朋友之间实现交流与帮助，比如拍摄照片并上传、把游戏中宝藏的位置告诉朋友等等。

Q 本作的日文版封面上用了很长的副标题，但其他版本却没有，请问原因是什么？

外山：并没有什么特别的用意，用很长的副标题是受了美国电影导演斯坦利·库布里克的影响，觉得这么做感觉会很好，而海外版则没有过多考虑这一问题。

Q 本作比起PSV版看起来丰富了很多，比如DEMO中的内容，是不是在制作1代时已经有这些想法呢？

外山：在制作1代时，并没有产生过多的新想法。而到了制作完1代之后，一些新的想法才慢慢萌发，觉得丰富重力在游戏中的用法会让游戏变得更为有趣。



Q 在2代中，凯特的身分会不会得到揭晓，1代中的城市还会不会出现？

外山：2代的故事会解开许多之前遗留的谜题，也会有更多神秘的有趣内容，具体如何就请大家在游戏中仔细体味。关于城市是否会出现，也需要玩家自己在游戏中发掘。

Q “《重力异想世界》系列”的创作灵感是什么？

外山：受到了许多法国动画电影的影响，在看一些法国作品时，看到看到有角色在空中漂浮，觉得人可以飞是非常有意思的。此外，因为觉得现在的日本非常拥挤，因此才在游戏中制作了浮空城市。

Q 主角凯特的家居布置在2代中会不会变得更大？

外山：本作中的家居布置确实比起前作要丰富不少，不过具体的程度如何，大家还是要玩到游戏后才能明白。

Q “《重力异想世界》系列”完结之后，外山先生会不会有制作其他系列作品的想法，比如重启《死魂曲》？

外山：的确有考虑过再制作恐怖类型的游戏，有机会的话也会考虑制作《死魂曲》。当然如果有好的灵感的话，也有可能会去制作《死魂曲》以外的其他恐怖游戏。



读者的400期寄语 臣妾做不到哇！：买了18年的游戏机，从还是孩子一直到快中年了，一直会支持你！这不仅是关于游戏的书，更是青春的回忆！

《龙珠 超宇宙2》制作人平野真之访谈

Q 《龙珠 超宇宙》中拥有大量的原创内容，本作中会不会增加原作内容在游戏中的比重呢？

平野真之（以下简称“平野”）：是的，《龙珠 超宇宙 2》中除了会有原创内容外，也会增加更多的原作内容。

Q 正在播放的动画新作《龙珠 超》中，已经出现了黑悟空和未来的特兰克斯，这些角色会不会游戏之中？

平野：会考虑加入这些角色，但游戏的制作时间较短，现阶段制作这些角色比较困难，未来可能会以 DLC 的形式把这些角色加入游戏。

Q 前作有推出过PS3版，本作为何只制作PS4版，这对游戏开发有什么帮助吗？

平野：在前作的开发过程中，我们遭遇了很多技术上的困难，并且制作时间有限，许多想法无法实现。因此本作会专注于 PS4 平台的开发，游戏的整体品质也会有所提升，希望大家能够体验本作的进化之处。

Q 和1代相比的话，《龙珠 超宇宙2》会有什么不同之处？





平野：这一次除了会有动作格斗要素之外，还会包含很多 RPG 元素，例如角色升级、强化等等，会在 RPG 要素与格斗要素之间取得平衡。在前作发售之后，我们听取了许多玩家的意见，因此在本作中，玩家能够通过升级来获得更为轻松的格斗体验。

Q 现在有很多PS VR版本的游戏，本作会推出VR版本吗？会不会推出DLC呢？有没有在制作《龙珠 超宇宙2》时考虑续作的点子？

平野：目前并没有推出 VR 版本的计划，希望玩家首先能够长时间地体验游戏。当然，如果在这之后玩家对 VR 版有兴趣的话，我们也是会考虑制作的，这个问题是个很好的建议。作为制作人，我还是希望玩家能够多多体验《龙珠 超宇宙 2》中的乐趣，因此暂时没有考虑过续作的问题，希望大家能够投入更多的时间来玩 2 代。

Q 会不会有3级赛亚人或4级赛亚人的变身出现在游戏中呢？

平野：如果是有关故事的内容，目前还不能进行回答。游戏并不会完全重现原作，因此具体会如何，大家需要通过游玩才能知晓。

Q 目前的《龙珠》题材游戏大多以《龙珠 Z》及之后的故事作为蓝本制作，有没有可能让作品题材回归悟空的少年时代呢？

平野：我个人非常喜欢少年悟空，但加入这些角色可能比较困难。有一些设定实现起来就比较困难，比如在打斗时有些角色可以飞，有些角色不能飞，飞多高也是需要考虑的问题。如果可以制作别的游戏的话，我希望能够制作一款关于悟空少年时代的单独作品。

Q 《龙珠 超宇宙2》中有一些原创角色，这些角色鸟山明老师有参与制作吗？

平野：游戏中的很多内容都是鸟山明先生监制的，包括游戏的 LOGO 等等。但是老师是否满意目前还不知道，希望在游戏发售后他能够满意。

Q 到今年11月，《龙珠》便将迎接30周年，会不会有相关的特别活动呢？

平野：这是一个好的建议，我个人也想在 30 周年时做一些东西，大家有好的提议的话可以提出。

Q 在制作游戏时，有没有自己最喜欢、最满意的角色？

平野：我个人最喜欢乐平，因为乐平在原作中是一个没有尊严的角色，大家可能会觉得很奇怪吧（笑）。

Q 以前的《龙珠》游戏中有没有对您启发最大的作品，有没有想在自己的作品中重现当年的感动呢？

平野：小时候经常会玩 FC，玩过 RPG 版《七龙珠》，此外“《龙珠 Z 武道会》系列”对我的影响是最大的。《武道会 1》到《武道会 2》的画面有很大的进化，这款游戏是我以前的上司制作的。

另一种风格，另一个世界——Chinajoy 2016游记

这几年有幸代表UCG出国采访E3和科隆展，甚至还去过一水之隔的宝岛采访台湾电玩展，更不用提香港的动漫电玩节了，但唯独作为我国"骄傲"的Chinajoy，却是从未亲身参与过。今年恰逢E3劲爆消息不多，紧接着即将开办的科隆展也不会有索尼和微软的发布会，加上德国恐怖袭击不断，稀饭我只是区区游戏杂志编辑，不是战地记者，自然还是不去孤身犯险了，便随同老司机纱迦来到了上海，参与到2016年的Chinajoy当中，也顺便认识了一下上海这个我曾经两度来访，却从未有时间了解过的城市。以下你们将读到的，就是我在这接近一周时间里的所见所闻。

文 稀饭 美编 NINA

等一场展会

延误的航班

出行，就意味着花时间，这是任何情况下都无法改变的定律。但是有的旅程当中，我们可以把花的时间转化为乐趣，这就是为什么童年时我们会对春游如此雀跃，因为不单是到了旅游地点时可以玩乐，连在路上我们也能够在车上玩闹。

但这种情况终究只是属于童年的特权，成年之后，出行之旅就算是呼朋引伴，打牌吹牛闲聊能够带来的乐趣也终究有限，乘搭各种交通工具的过程，到底还是沉闷的，时间长了甚至还会有点令人焦躁。但在前去美国和德国的长途飞机上，我总体仍然是快乐的，因为心中有着期待，知道自己的这趟旅途有着独一无二的价值。

而当我和纱迦在宝安机场处，等待着已经延误的飞往浦东机场的飞机时，心里有的，却只有不知道该等到何时的烦躁，因为我即将到去采访的这个展会，起码当时我在心目中，不要说给我希望，只要能够令我失望而不是绝望就很了不起了。



▲我们这次是乘坐南航的飞机前往上海。

读者的400期寄语

北皓：我是在初二的时候也就是12年被同学安利了UCG然后打开了新世界的大门，认识到了很多我没见过很有趣的游戏以及很有趣的小编们，直到初三末才开始花钱买，到现在也陪伴了我3年多。祝愿大家未来能越办越好，也祝自己高四抓住机会。

自2014年游戏机在我国正式开禁以来，我相信不只是我一个人期盼着原本只是用来卖肉的Chinajoy能够在家用机游戏展出上有所作为，从结果上来说，无论是微软和索尼都的确抓住了这个机会，2015在Chinajoy上展出的作品虽然算不上业界最新，也起码算是开拓了参展玩家们对于家用机游戏世界的认识。

然而这并没有什么意义，等到今年9月，率先进入国内市场的Xbox One都已经要在国内发售两周年了，而我们能够同步玩到的游戏作品仍然寥寥无几，情况甚至没有随着时间推移而改善，反倒是移动端游戏现在也被纳入到了审查范围当中。

这等于是说，我们在展会上向不熟悉家用机的玩家们展示了一个新的游戏世界，然而当他们想要参与到其中时，却发现自己甚至玩不上行货，还是得和我们这些玩了20甚至30年家用机游戏的玩家一样，得通过各种灰色渠道来获得能够与世界同步的游戏甚至是主机资源。

对于我们来说，一个与世界接轨的游戏市场，就像是一趟延误的航班，明明预定要出发，但是能够登机的时间却是被一推再推。而每一年的CJ，就像是一次航班延误提醒，提醒着我们和真正的游戏世界有多么地遥远。

可悲的是，航班终有到来的时候，但正如我们是上机后被通知还要等30分钟才能起飞，这个已经被解禁的游戏市场，却不知道哪一天才能等到腾飞的时候。



▲到了上海，立刻就体验了一下磁悬浮列车。

●狭小的房间


▲其实如果硬要说，这房间也没到不能住人的地步，就是有点太对不起价格。

从E3到科隆再到台湾游戏展，我都算是比较走运，能够住上起码是四星级的酒店，房间宽敞是这些居住场所的标配，在此之上配套设施好不好那是随各家标准而定，但总体而言肯定都是相当不错的。

然而到了这次Chinajoy，我算是第一次体会到了什么叫“除了能住一无是处”。我们原本订的酒店离会场还有一定的距离，没想到载我们去酒店的司机搞错了目的地，把我们载到了正对着CJ会场的酒店，和我们预订的那一家是同一个连锁酒店品牌的不同分店。

这家酒店占地颇具优势，走去会场就只需要我们过一条马路，但也正因为如此，这家店也敢于坐地起价，我们到步当天CJ尚未开展，就已经敢收200多块钱一晚的高价，CJ那几天干脆开出每天400多块钱的天价。而价值如此惊人的房间是什么样的？总体面积只比10平方米多一点，一眼就能看全，里面硬塞了两张单人床，一个贴墙的书桌和一个床头柜，就几乎把空间占去了80%，剩下的10%勉强凑成了卫生间和浴室。而鬼畜的是，浴室和床铺之间没有墙壁，只有一扇毛玻璃隔开，其中浴室那边的毛玻璃透明度还不算太高，算是有点私隐，而马桶正对着的那扇毛玻璃，处于半透明状态，等于我们一个人蹲马桶的时候，另一个人的眼睛都几乎只能朝着窗外看。

综上所述，这房间的定位只适合欲火焚身的年轻情侣用来“深入交流”，像我们两个大男人，要不是为了采访Chinajoy，简直连一秒钟都不想住！

残酷的是，这种品质的房间，我们要连住5天。而当我们还在吐槽房间品质时，一件很符合房间风格的事情发生了——一张小卡片从门缝下滑进了房间里，上面写着“全身推油按摩20元代金券”，恩，没有直接写着“找小姐”，还是很文明规范的嘛。

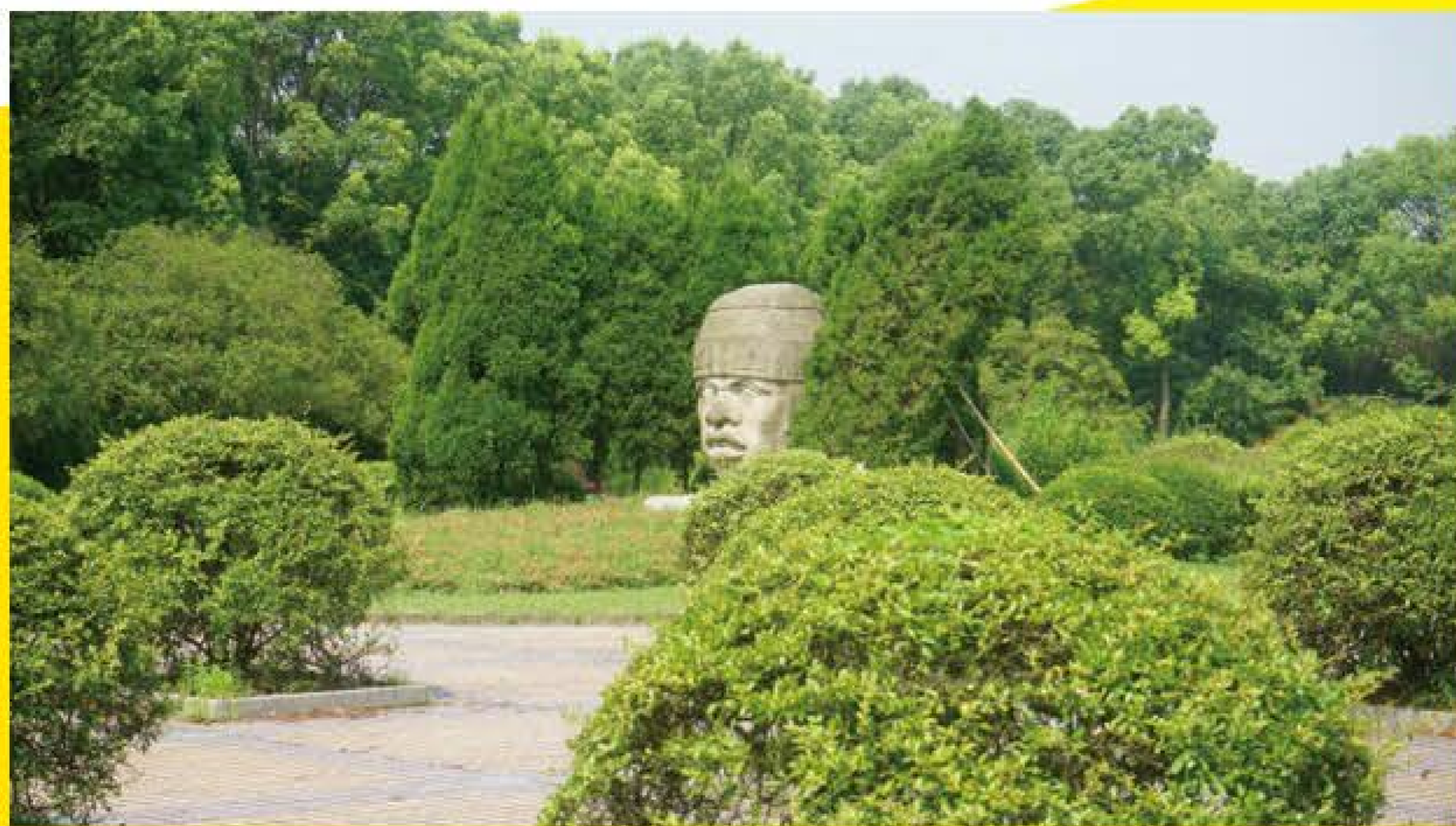

▶房子太小，桌子面前只能坐一个人，当天点的吉祥云吞外卖我是放在床头柜上吃完的，还好味道不错，不亏。

●炎热的天气

作为一个广东人，我到目前为止的人生当中大半都是在烦人的炎热当中渡过，我们的夏天最早可以在4月就到来，最严重的时候到了12月还不愿意完全离去，虽然不至于像是东南亚国家和非洲国度那么严酷，但是对于30多度的高温也绝不陌生，晚上下班走回宿舍时搞出一身汗更是日常生活中的一环。

而就是这样的我，在来到上海并离开机场去到户外后，第一个感觉就是——我是不是坐错了去非洲航班？烈日高高挂，户外热气凝聚不散，湿度相当高却根本没有什么风，本来就是容易冒汗体质的我干脆在等着坐出租车去酒店的时候就把衣服的后背整个湿透了！

而在接下来的几天当中，这种惨剧我起码遭遇了10来遍，走去Chinajoy会场入口要受一趟罪，到了门口排队进去又是晒一回，等好不容易当天展出结束离开会场，户外温度仍然是一个样，最离谱的是，有时候回去酒店房间放好东西再出来吃晚饭，明明已经夜幕低垂，温度根本没有任何下降的迹象，该多热就还是多热。


◀在去索尼发布会之前的上午，我和纱迦闲来无事还跑去了附近的世纪公园逛，然而虽然这里风光明媚阳光灿烂，那感人的户外温度更令人印象深刻……

纱迦当时跟我科普，这就是所谓的热岛效应，越是现代化而且绿化程度相对低的城市就越容易出现这种情况。类似情况在广州和深圳也有，但恐怕都不如上海来得严重，加上Chinajoy会场所在的浦东新区没有那么多遮挡阳光的建筑裙楼，会场本身的超大功率中央空调排出的废热也非常惊人，所以周边地区感觉就是一个随时气温直逼40度的火炉。



▲进索尼发布会之前又被阳光烤了一把。

读者的400期寄语

Pocketme：100期，200期，300期，快400期了，小编换了一波接一波，但是我坚持了下来，期期不落，除了对游戏的喜爱，也是因为UCG已经成为生活中不可或缺的存在。游戏融入血液中，而《游戏机实用技术》就成为了养分，生命不止，游戏一生。

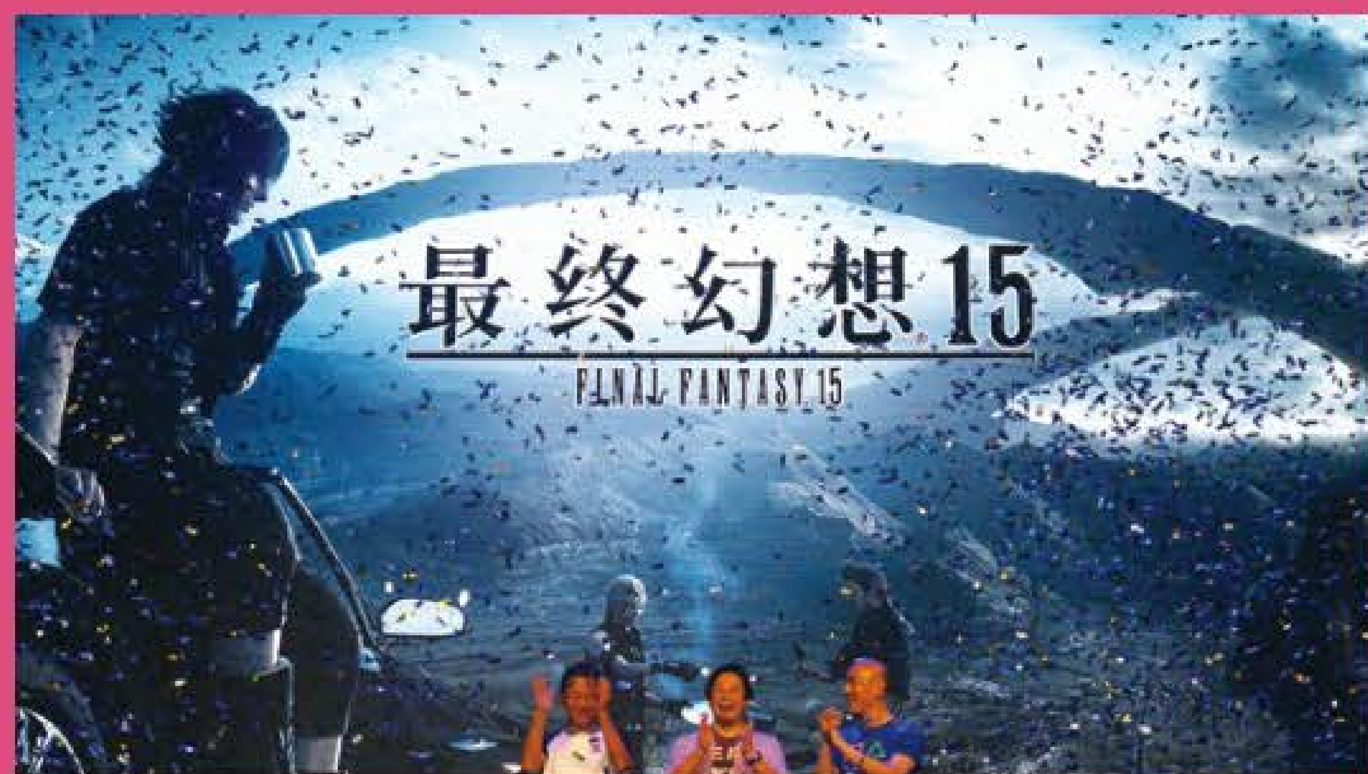
●朴实的发布会

虽然总体而言重要性比不上欧美地区和日本地区，但这两年索尼的中国地区发布会也的确展现出了自身的诚意，在克服众多条件限制的情况下，尽量为国内的玩家们带来值得一看的展出内容，今年的发布会在这一点上做得尤其好。

因为审批方面的问题，索尼在国内的发布会自然在游戏阵容上没法和国外的发布会相比，能够拿得上台面的作品，就只有一款跨平台的《最终幻想 15》，独占作品乏善可陈，3D 人物建模被各种嫌弃的《格斗之王 XⅣ》都算是个中翘楚。



▲其实当时现场的这句标语，就剧透了本次发布会的最大主角。



▲为了能够在中国的家用机游戏厂商发布会上看到“最终幻想”这四个字，我们有不少人已经等了十多年，才终于等到了今天。



▲起码开场的打鼓表演还是很有水平的。

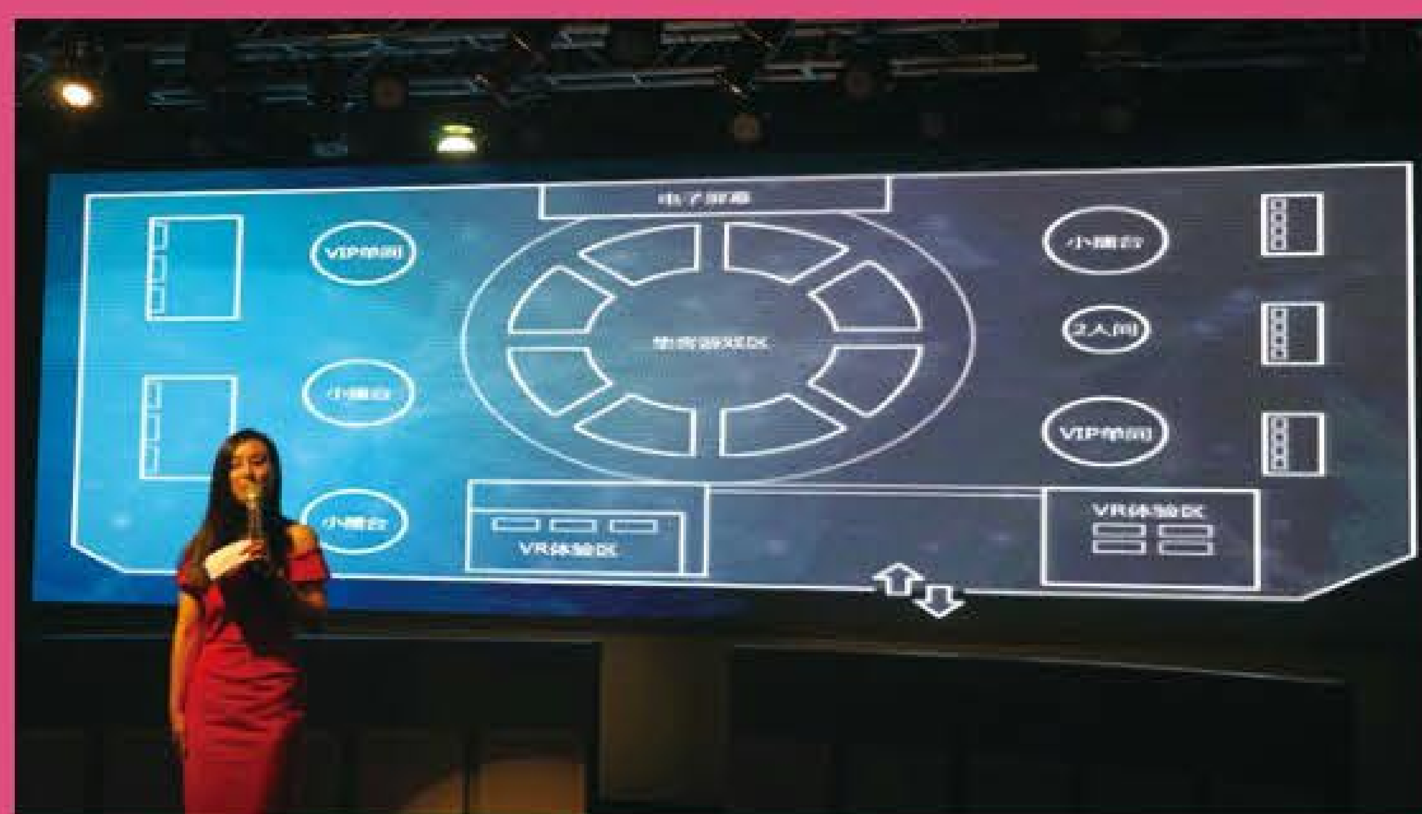
但也就是这么一个《FF15》，在发布会上占据了大量的演示时间，最终呈现出的效果，则让我这个根本没有玩过任何系列正统作品的美式 RPG 玩家有种莫名的感动。我见证了数次游戏厂商在国外展会上，为了向全球或是特定地区玩家推销某款游戏作品而不遗余力地准备精彩的展示内容，但从来不曾想象过，在自己国家的土地上，能够看到一家全球知名的游戏开发商，为了我们中国内地玩家而专门准备一段内容充实而精彩的展示。当《最终幻想》这 4 个简体中文大字显示在梅赛德斯奔驰中心的舞台上时，其带来的象征意义，已经远远超过了实际意义。

当然了，更为重要的自然是 PS VR 在中国地区与全球同步发售，我们甚至还是亚洲地区第一个发布 PS VR 相关消息的国家，受到重视的感觉有多好，相信有看过发布会的各位读者都知道。

另外，在这场发布会之后，我们还受邀参加了另一场更为朴实的发布会，来自于由掌趣科技投资的游戏发行公司“星游纪”（GAMEpoch）举办的《格斗之王 XⅣ》及 PS VR 发布会。和索尼发布会比起来，这场发布会更为“接地气”，整个内容包括播放因为技术原因而疯狂卡顿的《格斗之王 XⅣ》预告片，作为政治支持背景的上海普陀区领导和作为投资方人员的额掌趣科技以及体育之窗高管上台发言和以及套路式的剪彩仪式，对于玩家们来说惟一有一点点意思的恐怕就只有《格斗之王 XⅣ》制作人小田泰之和 Playstation 中国掌门人添田武人的上台讲话。

但虽然发布会本身波澜不惊，其背后传达出的意义却非常重大，星游纪在上海的环球港商城 4 楼开办了一个游戏体验区，发布会就是在这里举行，而其实际功能则是用于展示星游纪引进和有合作的游戏产品，因此现场不但有《格斗之王 XⅣ》这款由他们代理引进的游戏试玩，也有 PS VR 的几款游戏和一些 PS4 平台的作品供玩家尝试。在多年的主机游戏市场空白后，这一类展示门店所带来的游戏文化普及作用，对于我们国家的整个家用机游戏市场成长来说，都是非常有必要的。

在此之上，星游纪代理的《格斗之王 XⅣ》还是目前索尼独占作品当中罕见的通过第三方代理在国内进行审批和发行的作品，而其成效可谓是立竿见影。在 CJ 举办之前的 7 月 25 日，《格斗之王 XⅣ》就已经宣布在国内过审，而从现场试玩的版本看来，最大的改变也无非是取消了不知火舞的乳摇，可见代理方和其背后的投资方在政治层面的能量之大，足以对抗游戏审核当中诸多的无谓刁难。所以虽然过多的国内资本和政治介入看似有损我们玩家心目中游戏审批和销售的纯粹，但其实对于游戏市场的发展也有着利好的一面。



◀这个游戏展示区的平面图，占地面积并不小，而且位于商城当中，可以想象星游纪的投入也非常大。

当一回展商

●精致的展台

可能有的读者还不知道，今年的 Chinajoy，我们也在现场租了一个展台，位置就在索尼展台的隔壁，可谓是近水楼台。那么这个展台的装饰到底是怎么样的？这次游记，我正好可以晒几张现场照片给大家看看。当然，不少读者可能都已经在微博和微信上看到过这个展台了，现场也有不少读者到场支持，这里借着杂志版面，再跟大家说声谢谢。



读者的400期寄语

小恶魔：从 32 期就开始买 UCG，至今已经 16 年头了，不知不觉已经到了 400 期，甚是感慨。自己也从当初的小正太，变成大叔了。UCG 也从当初名不经传的杂志，变成了玩家中的圣经了。





▲繁忙时期的展台前方堆满了人。

关于展台本身，我个人最满意的自然是在柜台旁的休息区，虽然在一开始有不少明摆着就是进来蹭空调和蹭扇子的大叔大妈坐在那里，但随着放在现场的PS4开始免费提供给大家玩，展台也多了不少人气。而且大家对于游戏的热情和好奇心也在这种情况下展露无遗，无论是《黑暗之魂Ⅲ》还是《街头霸王Ⅴ》都能够吸引到大家的玩家驻足留步。每每看到这种情景，我就总是忍不住想起自己小时候在包机房看到大家围观游戏的盛况，在经常没钱租机器玩的情况下，这种过眼瘾的方式相信也是不少和我同龄的玩家们当时的娱乐方式。

●热情的读者

这次Chinajoy的展台是UCG和VGtime联合举办，所以我们两边都是各出精英，其中VGtime因为是本土作战，所以是多位网站小编们轮流出动，包括了在这次E3和我还有三日月并肩作战的三十七、六段音速和骑士（负责视频部分的志鹏也有到场哦），以及周五八点档，游戏好时光的两位王牌主持大力和雷电，还有氢离子、苍鬼、猫村ノ村长等几位此前我尚未有缘碰面的小编。



▲偶然还会有作为稀有生物刷新的九兵卫九老师出现~

而UCG这边出动的则是我和总帅纱迦，原本我想着到场认出小编求合影的应该都是老读者，可能只识总帅真面目，我就顺便打个酱油，没想到对颜色爱好暴露得太多，穿着一身绿冒头就被好几个读者大人给认出来了！（原来你们不是靠脸来认我的啊！）

除了合照和各种问候，整个展出过程中，最令我惊讶的还是大家对于我们的支持，例如有不少读者专门来到展台购买杂志和《吉尼斯世界纪录2016游戏玩家版》。甚至有不少读者干脆在已经买了杂志或是《吉尼斯世界纪录》的情况下，仍然要多买一本来给我们打打气。对我个人来说，除了感动还是感动，毕竟做了快6年杂志，还是第一次感受到把自己创作的事物亲手卖给别人时的成就感。

因为还要兼顾采访和一些商务洽谈，这一次Chinajoy我和纱迦都很遗憾地没有全程留在展台区域，可能和不少特意来捧场的读者们擦身而过，甚是遗憾，希望日后能够有机会再和大家在这种场合下多多见面和交流。（说不定近期就有这样的机会，大家请多留意杂志和微博微信上的相关消息）



■总帅坐镇，一骑当千。

走一趟CJ

●专业的场馆

因为需要兼顾采访和去展台帮忙，所以虽然我今年号称去了Chinajoy，但近在眼前的索尼和微软展台我都没逛透我会乱说吗！也因为这个原因，所以我感觉对于Chinajoy的体验就是囫囵吞枣，有些该体验的地方算是体验过了，但缺乏一个整体印象，只能从两个自己看到的小方面来说一下感受。



▶索尼展台的《街霸Ⅴ》试玩区非常霸气。

读者的400期寄语

贝波熊：作为一个深爱格斗游戏的玩家，这里面我只服胜负师，直到现在，每一刊的编辑室都熟悉着2个人的名字，纱迦和胜负师。回想起来，猫太都是我曾用名（笑）。感谢你们，感谢《游戏机实用技术》陪伴我这么久年，感谢有你！！

第一个就是我们所在的以家用机为主的区域，感觉特别纯粹。往年去E3，因为展会主题已经完全向着专业化靠拢，大厂商的展台基本上没有专门的Showgirl，只有展台工作人员里夹杂着不少颜值颇高的妹子，而换成了科隆展就会发现到处都是Coser和Showgirl，不过总体而言还算是比较克制，往往都是和自家产品相关，只有外设厂商这一类没什么内容可以当做卖点的才会花大力气请穿得比较清凉的Showgirl站台吸引人流。

今年到了CJ，原本想着搞不好家用机这边也是奶池腿林眩花人眼，但最终却发现两个第一方的展台都做到了和E3展出风格基本维持一致，仍然是相当专业地去展现游戏和硬件产品，还有非常正经的舞台活动，并没有什么乱七八糟净赚眼球的套路。我个人对此是非常赞赏，毕竟CJ某种程度上沦为国内玩家们眼中的笑话，就是因为各种挂游戏名头卖肉的行径，而专业的游戏展会到底应该怎么展出？今年微软和索尼就做出了一个很好的榜样。



▶微软的展台不时会有有趣的活动，例如当场跳《舞力全开》里的歌曲。

●欲望的世界

但除了我们和索尼、微软所在的展区，其他地方的CJ展台又是怎么样的？这就涉及到了我的第二个感受：认知分裂。

虽然因为我逛得不多，并不能断言除了微软和索尼就没有好好搞展台的厂商，而实际上我也看到了不少算得上颇有自身特色的展台（例如哔哩哔哩和AcFun），但整体而言，今年CJ现场的展台氛围比起往年我从各路媒体上了解到的那个CJ，只能说是有所克制，但并没有太根本性的变化。

一个最典型的例子就是Showgirl，虽然作为公众展，我个人并不认为每个厂商都需要做到展台干干净净连个美女影子都没有（就连索尼和微软的舞台活动都还是要请出Showgirl来露露脸呢），但说到底这应该是亚洲最大“游戏”展，主题是什么不是文盲应该都懂。但进了会场绕一圈，我会觉得原来自己才是文盲，因为堆在展台上的Showgirl和围在前面拍照的人太多，我在很多展台根本都看不到“游戏”在哪里……



▲刚开始看到这么多人对我们柜台上的书感兴趣，我还有点自豪，结果悲哀地发现他们对这些书的确很有兴趣——如果是免费送的话……

而这种尴尬的情况折射出的还是整体的公众对于游戏领域认识的分裂。我在咱们展台帮忙接待参展观众时就经常碰到各种搞笑的情况，一两个人甚至一群人兴匆匆跑过来，我还以为是遇到读者或直播观众们组团来围观，结果开口就是这本杂志怎么才能送？那本《吉尼斯世界纪录2016游戏玩家版》怎么才能送？T恤能不要钱拿吗？虽说现场不少厂商派起赠品确实大方，但也不过是各种袋子扇子之类，微软后方的《三国杀》展台据说财大气粗送一整套桌游，但我从没见到过还送一本一两百页的书的。

后来这种情况多了，我就算是大概看出规律来了，来的人多数根本不知道我们杂志或是VGtime网站。这一点我可以接受，我们又不是CCTV，毕竟全中国十几亿人，还能都知道咱们不成。可是他们的态度就实在是让我一个去过好几个游戏展会的人觉得难以接受，说得难听点就是来混赠品，好像不多拿点儿东西就没法把那几十块钱门票给赚回去似的。



▲天下乌鸦一般黑，CJ场馆的饮食也是坑爹代表，这些薄薄的披萨加上两罐零度可乐和几块鸭胸要了我们110块钱。

由此让我引申出的思考就是——他们来游戏展是干嘛的？如果是为了某几款游戏而来，那应该不至于如此执着非得拿个够格的赠品，以至于连明摆着是拿来卖的书都想伸手就拿。或许在他们眼中，CJ就是这么一个拿大量赠品看大量妹子的展会，目的不明意义不明，但起码可以满足免费拿各种东西和“滋养”眼球的欲望需求。

这严格来说，不是观众的错，而是这么多届CJ“培养”之下结出的恶果，什么样的展会迟早就会吸引来什么样的观众，而作为这个展会原本应该吸引的观众群体，我却在漫步于这些展区时，感觉到自己与身边经过的人们及展台上所宣传的“游戏”，都格格不入。

所以尽管亲临现场让我对Chinajoy的局部印象有所改观，但在整体上来说，我感到的仍然是以前的那样：游戏是油，只能作为表象浮在CJ这片浑浊的汪洋之上。

玩一把游戏

●独立的光芒

这次CJ要说有什么遗憾，就是因为工作内容比较多，两个第一方展台当中我和纱迦也就趁着索尼的邀请试玩了一回PS VR的《遥远星际》（这游戏在移动的同时射击很容易产生强烈眩晕感），其余游戏根本就没玩上。原本以为整个CJ我们就只能入宝洞却空手而归，没想到后来参加的“中国独立游戏大赛”却是给了我们一个惊喜。

但正如这个词的书写顺序，我们是先有惊，再有喜。

惊，是从我们达成地铁来到后滩站开始。这场活动的举办地点名叫“后滩空间”，其实是在上海举办世博会期间建起的场馆区域当中，而后滩地铁站其实也是在附近。当我们走出地铁站，来到地面时，迎接我们的仍然是上海的炎炎夏日，然而令我惊讶的是，我和纱迦把地铁站所在的路从路口看到路尾，发现完全没有任何一个行人！是的，并不是人烟稀少，并不是稀稀拉拉走着人，而是一个人都没有！就像是瞬间所有人都消失了。

读者的400期寄语 Takahashi：想起来UCG和我同年出生呢，而且好像还比我大。祝UCG能够走过更多的18年与400期。


▲看到空无一人的街道，其实我当时更怕自己的误闯片场，附近是不是正在拍《我是传奇》中国版。

在上海挤了三天CJ，我感觉自己都快得人群密集恐惧症了，然而到了这么个地方，我反而立刻觉得后背发凉，咱们莫非是误入什么异空间了？然而现实很骨感，总是会时不时硌你一下提醒你别做白日梦，所以几辆从马路上驶过的私家车总算是让我知道自己还是醒着的。

随后我们等了半天，没等来可以载我们去后滩空间的出租车，只能祭出当时还没被滴滴买下来的优步，花了十来分钟后，终于找到了一位能够载我们去目的地的师傅。

车上和师傅聊了聊，总算是搞清楚了堂堂大上海为何还有这种渺无人烟的地方，这里毕竟是世博园区，等世博会过去了，许多建筑就空下来了，附近也没有什么商场和住宅，一来二去，除了车子，我们在下午两三点太阳正毒的时候，肯定是碰不到半个人影的。

而当我们到了后滩空间，人气就突然涌上来了，在被划分为两个区域的内部空间里，一大半是用于给独立游戏开发者们演讲分享他们的开发经验，和用于晚上的颁奖仪式，而另外的区域里，则满当当的都是游戏！这里展出的，都是被选入中国独立游戏大赛奖项提名的作品，有好几款作品还是我在参与广州站评选时亲手投票选出来的。

我们两个闹了几天游戏荒（玩《舰娘》和《炉石》不算）的"瘾君子"自然抓紧机会玩了几把。个人最满意的自然是能够有机会再深入试玩了一下《代号硬核》（Code:HARDCORE），而且这次是同屏四人对战，按键也总算是搞清楚了，所以轻松拿了两盘第一名，不过感觉其实是陪着玩的开发者们在让着我……除此之外，还推荐纱迦试了一下《暴击英雄》，虽然一开始他不太习惯，但总帅好歹是给《跨界领域》做过攻略的，很快也习惯了游戏的节奏，打出了一波漂亮的连击。


▲正在试玩《暴击英雄》的纱迦。

其他游戏作品方面，之前我在"独立之光"当中和大家推荐过的《小三角大英雄》（Rescue Triangle）在现场提供了更为后期的版本，还可以用PS4手柄操作，手感大幅提升。另外我个人推荐过的Game Jam游戏作品《天天上厕所》在现场也有试玩，而且难度比之前Game Jam上玩到的版本似乎还要更高一些。

不过这些都是开胃菜，这场活动最为重要的，自然还是于晚上举行的中国独立游戏大赛颁奖仪式。这次的大赛有超过200款游戏报名参与，最后能够获得提名入选的也只有十多款，竞争可谓是相当激烈，而能够被选中的自然也是百里挑一的正GAME。具体的名单下文会列出，这里说说活动的亮点，其中一个是我在CJ现场无缘一见的中国Xbox部门老大谢恩伟竟然来到了现场，对2015年最受好评的游戏作品的开发者进行了颁奖，每人送了一个精英手柄。另外一个更重要，就是活动举办方请来了曾经为"《寂静岭》系列"创作了许多经典音乐的著名作曲家山冈晃，还现场演奏了《Theme of Laura》和《Promise》！

所以虽然整场活动严格来说并不是我们这次CJ之行的主要采访对象，却给了我们最多的惊喜与收获，而这，恰恰就是独立游戏的风骨。



◀曾经扬名GDC的《蜡烛人》在这次大赛又斩获了最佳游戏大奖这个最高奖项，游戏很快就会进入发售宣传期，对这款作品感兴趣的玩家要注意啦。如果想要了解更多关于《蜡烛人》的消息，请关注后文对本作制作人高鸣的采访。

中国独立游戏大赛优胜名单

奖项	得奖游戏	开发商
最佳美术奖	月影之塔	Lantern Studio
最佳设计奖	代号：硬核 Code:Hardcore	火箭拳
最佳创新奖	拯救世界特别小队 Signal Decay	Nela System
最佳VR奖	沉睡的伽迪拉	北京初始之部科技有限公司
最佳学生游戏第一名	布林机	Memo游戏工作室
最佳学生游戏第二名	蒲公英说	Atwood
最佳学生游戏第三名	子非	雪里红
最佳音乐音效奖	Lethe	Lethes
微软选择奖	Back to Zero	龙语游戏
微软选择奖	Perspect	Guoboism
微软选择奖	Fire Free	Boooom
最佳Game Jam奖第一名	Line Up And March	The Great Pixel
最佳Game Jam奖第二名	Marching Ants	禁止插队
最佳Game Jam奖第三名	心传	π队
最佳移动游戏奖	OPUS地球计画	Team Signal
Google Play选择奖	Egg X Egg	电击猫游戏
最佳游戏大奖	蜡烛人	交典创艺



▶最佳游戏提名的四款作品都是强作，然而最后还是《蜡烛人》更胜一筹。

猪头：加油加油，贵在坚持，匠心不息，游戏不止。

高鸣 交典创艺工作室制作人，《蜡烛人》策划与程序开发



Chinajoy举行期间，微软为我们安排了几场非常有料的采访，其中《蜡烛人》应该是我个人最希望能够深入了解的作品，毕竟这款征服了游戏开发者会议上众多业内人士（包括Xbox部门主管菲尔·斯宾塞）的作品可以说是目前国内独立游戏当中的超级巨星，而作为它的创造者，高鸣也是本次Chinajoy上最受关注的独立游戏开发者。到底在他看来，《蜡烛人》是一款怎么样的作品，他对于这款杰作又有着什么样的愿景和目标？接下来，我们就要在采访当中一一问个明白。

照亮独立游戏界的烛光

专访《蜡烛人》制作人高鸣

文 稀饭 美编 NINA

本次采访为媒体群访，采访问题来自于包括UCG在内的多家媒体，所以统一以“Q”为代称。

Q：能向我们介绍一下《蜡烛人》的起源和游戏的主题是什么吗？

高鸣：这个要从我自己说起，我本身是个游戏制作的爱好者，能够独力进行策划和编程，不过在美术方面就比较有欠缺。而因为这个爱好，我经常会参加各种Game Jam（限时游戏开发活动），足足参加过16个这样的活动，并创造了16个游戏作品，《蜡烛人》原型就是其中之一。当时我参加的其中一届活动，其创作主题就是“10秒钟”，当时我竟然一下子想出了两个创意，而且都将其做出来了。第一个创意是让玩家扮演一只雄鹰，从高空扑到地面猎食动物，过程正好大约就是10秒，而且为了呈现出鹰眼的特征，我做了一个非常酷炫的特效，当时大受好评。如果按照常理来说，我就会因为大家的意见而专注做这个作品了，但当时我还有另外一个创意，就是设计了一个人，拿着一根只能够燃烧10秒的火把，必须要在黑暗的场景当中靠着短时间的记忆来进行闯关，这个玩法其实也非常有趣。

最后我进行了权衡，“雄鹰猎食”虽然看着炫，但是玩法缺乏创新，而且需要用很多资源才能够把游戏做得足够丰满，而“10秒光明”则是倒过来，玩法创新，而且因为使用的素材资源比较少，更适合在短时间内做出来，非常符合Game Jam的主题，便开始着手制作后者。游戏的创意也在深入制作时经历了变化，例如一个人拿着火把这个设定看着没有太大的亮点，所以最后权衡一翻后，我决定用蜡烛这个形象，而且在制作其造型时还遇到了一个比较囧的地方，那就是蜡烛台的三只脚很不好做，最后我干脆做成了两脚的，也就成为了现在蜡烛人的形象。

而促使我们最后把这个游戏再做成独立游戏的动机，就是因为这款作品是我那16个作品里评价最高的，而且无论是综合评价还是在创意、氛围和风格等评价上都有着很不错的表现。但是因为Game Jam主要面对开发者，口味可能比较统一，所以我还将其放到了专门玩各种Flash游戏的Kongregate网站上让一般玩家尝试，结果还因为得到了不少的好评而拿到了首页推荐。所以最后这个游戏在我们将其投稿到ID@Xbox计划时果然被选中，甚至还有机会到美国参加“开发者会议”（GDC）展出，我个人对此实在是感到非常高兴。



▲高鸣正在向我们演示《蜡烛人》。

Q：那么在设计这款作品时，有去参考和借鉴某些著名的游戏作品吗？

高鸣：这款作品我们借鉴得最多的游戏应该是《马里奥》和《风之旅人》，其中《风之旅人》的借鉴部分可能在游戏中不太看得出来，但我先说一下《马里奥》。在《马里奥》作品里，我们的主要学习对象是《3D乐园》（2011年3DS平台作品）和《3D世界》（2013年Wii U平台作品）这两款作品，里面把3D平台动作游戏的要素都做得太棒了，角色移动时镜头该怎么处理？人物物理碰撞要怎么呈现？在这两款作品身上就能学到最好的做法，当然我们也有根据自己作品的特点，把蜡烛人呈现得更弱小，跳跃高度比较低，转身速度也相对较慢。而镜头跟随方式则与《3D世界》相似，是自动跟随调整的视角。

而在《风之旅人》身上，我们学到的是剧情的表达和对于情感的唤起。这让我们希望能够做到把游戏的玩法和剧情产生一个很好的结合，像是《风之旅人》这样让游戏过程和叙事体验融合成一体，把关卡的设计、颜色的配合跟情感表达还有剧情叙事都对接起来。

当然这种参考也让我们走了一些弯路，例如我们当时希望能够把《马里奥》和《风之旅人》的特点结合起来，但是最后却发现行不通，尤其是我们通过玩家的测试不断改进游戏时，发现我们虽然设计了情感唤起的桥段，但是因为游戏让玩家进入了一种游玩的状态，所以并没有办法很好地感受到这些设计。这就是一个悲伤的事实，一个游戏玩法方面的元素越强烈，

就越是会对情感表达喧宾夺主,《风之旅人》的玩法这么简单，就是为了不造成情感表达上的障碍,而《蜡烛人》却在形式上不适合这种做法。所以我们只能放弃，但也让自己陷入了一个更困难的境地，因为这样一来我们就没有可靠的参考对象了。

不过最后我们还是摸索出了一套属于自己的方式,在《蜡烛人》中,玩法和剧情是相分离的,但是每一个关卡的名字则暗藏玄机，除了用来表达关卡的特点，每一章的每一个小节里的关卡名字连起来读，还可以构成一个小故事，而且背景当中会有一张对应的图画，看起来就像是图画书当中叙事表达，这样当玩家玩通了这一节的关卡，就可以通过这种方式来进一步了解故事。

Q：从上一个问题的回答看来，本作的故事会是用静态的画面加上文字来交代?

高鸣：刚才说到的剧情表达只是其中一部分，而更为关键的剧情节点，我们会直接采用剧情动画来交代。虽然我们也想过用更为新颖的方式呈现剧情，但最后发现还是传统的方式最能够让玩家接受，所以动画里会有很多常见的元素，包括用音乐烘托氛围和用旁白交代剧情发展等等。其实当时我们的试玩版一开始是附带了一段剧情动画，不过因为内容毕竟是不完整的，没头没尾让试玩的玩家都看不懂，所以最后我们在最新的试玩版里面都拿掉了，好让整个试玩过程保持纯粹。这个安排其实也是在遵循我们一贯的理念：更少、更好，就是意味提供给玩家们虽然不多但是质量优异的游戏内容，就算是试玩版也要遵循这一理念。

而在实际游戏当中，我们每章里会有大概四段动画，尽量清楚明晰地向大家叙述这个故事，配合上刚才说到的关卡名称和背后图片组成的剧情，应该能够表达得易懂。

Q：本作当中主角蜡烛人会因为不断燃烧自己而让蜡烛变短，那是否有恢复蜡烛的手段?

高鸣：并没有，但是我们在原本的设计当中其实是考虑过加入过这个设定的，但是最后还是决定让游戏保持简单纯粹的风格，所以并没有保留这个设定，而且正因为是蜡烛本身可以燃烧的时间有限，才凸显出了主角本身生命的宝贵。类似的思考在游戏开发当中会不时出现，例如有玩家建议能够让视角变得可动，哪怕只是让他们用来看看游戏当中的环境也好，也有玩家建议在界面上多下功夫，加入显示蜡烛残余量的元素。但我们最后还是决定保持现在的样子，固定视角可以减少很多不必要的问题，而需要通过肉眼去观察蜡烛的残余量则能够和游戏的整体氛围更加贴近。所以我们还是按照



▲蜡烛人能够通过点亮自己发出光芒，但消耗的却是自己的生命。



尽可能简单的风格去做，希望能够把游戏做得能够让玩家容易理解和享受。

Q：说到简单易懂，本作是否会考虑加入一些关键提示？之前的DEMO之中有试玩的玩家似乎遇到了卡关的问题。

高鸣：其实在游戏当中，我们的确没有故意加入提示，这主要是因为游戏本身其实在操作上还是非常简单的，玩家们可以自己尝试一下按键就能大概搞懂游戏的操作，就像是我们小时候第一次玩《马里奥》一样，实际测试看来大家也掌握得很快，不过惟独有一个操作大家不容易自己试出来，那就是长按跳跃键可以进行高跳，这是古典时代平台动作游戏中比较常见的设定，而如果在本作当中掌握不了，的确有可能会产生卡关的情况。对此，我们目前考虑会加入提示，但不是直接出现，而且在游戏侦测到玩家于某个地方卡住时，才会出现。另外我们相信如果按照正常的流程循序渐进，玩家们是能够掌握关卡特点并顺利一路玩下去的，而试玩版因为关卡都是挑选出来的，所以可能比较容易卡关。

Q：根据你的介绍，游戏最终确定是有34个关卡，而我看到每一个关卡还有点燃关卡中蜡烛的收集要素，那如果我收集了所有的蜡烛，是否会触发隐藏的剧情或是开启隐藏的关卡?

高鸣：这个设定我们有考虑过，在一开始的方案当中就像是你说的那样，玩家可以在收集完所有的蜡烛之后看到额外的故事剧情。但是我们做了一些尝试和进行了一番考虑后，决定还是不做这样的安排，因为本作的故事我们个人觉得非常有特点，也希望能够让每一个玩家都能够完整体验到这个故事，所以如果安排全收集解锁剧情，就等于为完整了解这个故事设置了门槛，并不符合我们的目标。所以现在蜡烛收集变成了一个面对核心玩家的设计元素，把它们找全是一个非常考验人的挑战。

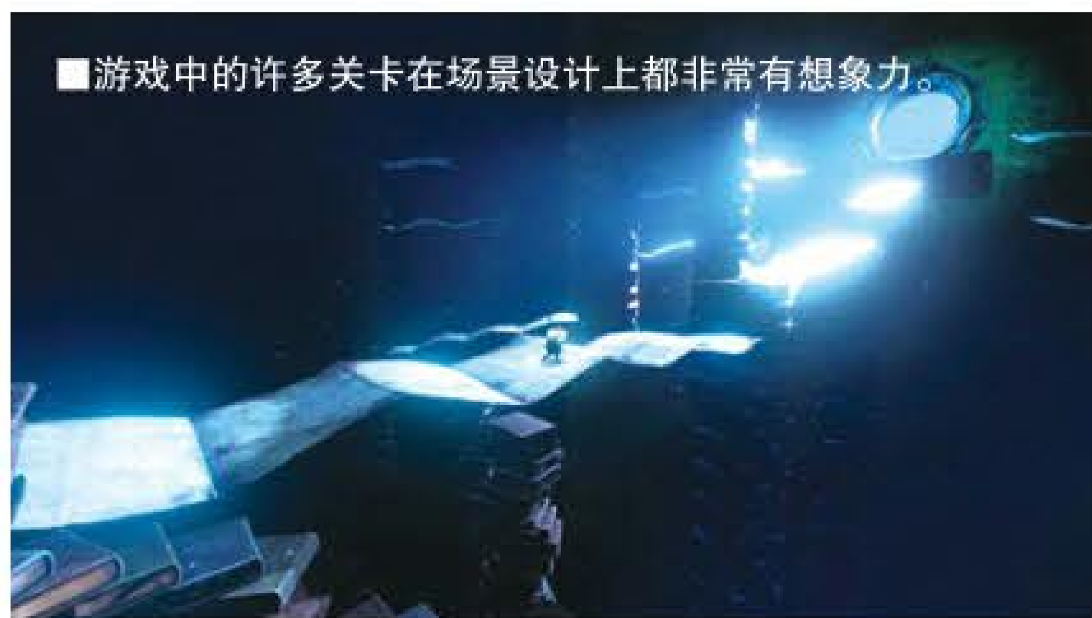
Q：本作在完成关卡后只有收集隐藏蜡烛的统计，请问除此之外是否有剩余蜡量和通关时间作为隐藏的通关评价存在?

高鸣：事实上在初期版本里面我们是有收集、剩余蜡量和通关时间作为评价出现在通关界面当中，但是最后还是忍痛隐藏掉了后两者，因为我们希望玩家在第一遍通关的时候还是专注于体验剧情而不是刷新纪录。但是核心玩家们请放心，在通关本作之后，这两个统计就会解锁，而且会给出每关的通关评价目标，有兴趣的玩家可以去挑战自己的最佳通关成绩。

另外这里透露一个游戏当中的独特设定，实际上随着蜡烛燃烧得越多，蜡烛人的速度是会逐步加快的，毕竟它身上的蜡烛燃烧掉之后，就让它的体重变轻了，所以如果玩家想要挑战快速通关，这个设定或许会是一个突破口。

Q：那么本作的通关时间大概会是多长？全收集完美通关的话又需要多少时间?

高鸣：我们内部的测试玩得比较快，从下午1点左右开始玩，5点左右就基本通关了，所以游戏时间起码会是有3小时以上。而如果是完美的话，老实说蛮难的，有不少收集藏得比较深，估计得让大家再花上一两个小时，而且除此之外还有蜡烛剩余量和通关时间的挑战，可以再玩好一段时间。说到游戏时间，其实本作一开始我们制作了整整45个关卡，但最后精简成了现在的34个，听着好像反而少了，但实际上仍然是本着我们之前的“更少、更好”的理念，把一些玩法不够优秀的关卡都删除掉了，以保证游戏的整体体验足够高品质。总体而言，一般玩家能够享受本作，核心玩家也会找到挑战之处，却又不需要在上面花过多的时间。

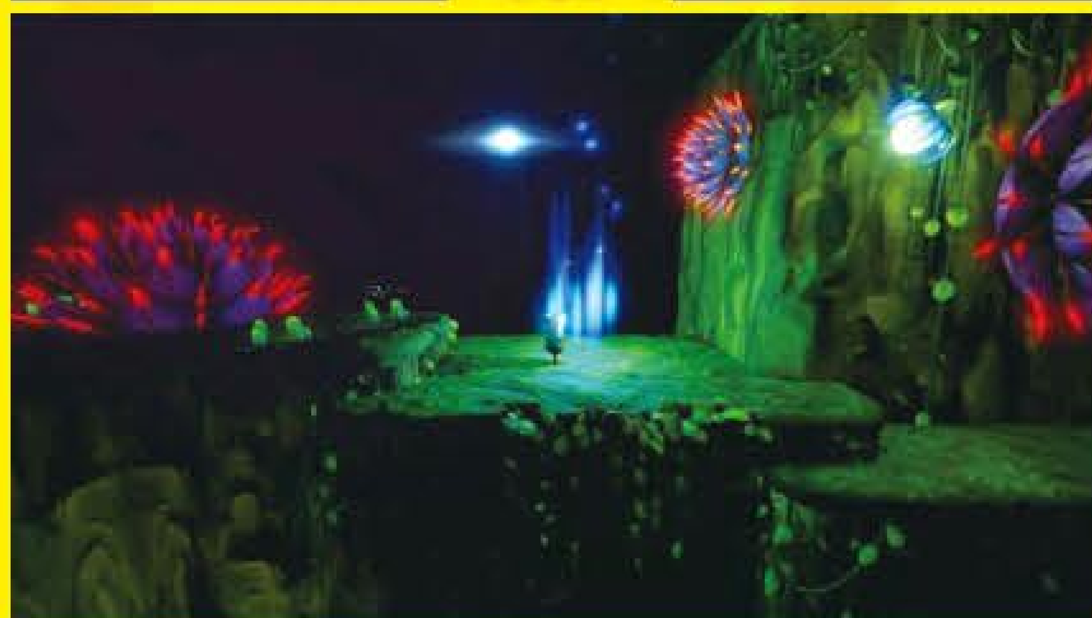


■游戏中的许多关卡在场景设计上都非常有想象力。

Q：本作登陆了Xbox One，肯定是需要加入成就系统，那么这方面的设计具体是怎么样的?

高鸣：我们做了最基本的成就设计，也就是10个。当时其实大家也建议我们多做几个成就，但其实我们也比较懂成就系统，并且很反对制作那些对没有什么成就感的行为赋予成就的设定，尤其是某些负面的东西也被赋予了成就。所以我们按照传统的成就思路，只对一些值得纪念的正面行为给予了成就安排。最典型的应该就是在完成一个章节的时候可以获得成就，按照比例，玩家在通关后应该会获得70%左右的成就，后面的成就相对有挑战性一些，例如可能有全收集蜡烛的成就。总体而言，我们想要营造出的感觉就是不会硬性要求玩家全成就，但如果你想要去挑战，我们也会毫不吝啬地奖励你。





读者的400期寄语 银河蓝枫 Joshua：陪伴了我整个中学时代，尤其是高中。两周一本简直是学习生活最大的期待。

机械世界的双人逃亡

专访《机械灵域》制作人邓翔宇

创意原型来自于Game Jam作品的《机械灵域》，讲述的是一个在蒸汽朋克风格的世界中逃亡的故事，而其创意则来自于同时操作两个角色这一设定。在本次Chinajoy，我们见到了本作的制作人邓翔宇，并且得以了解到更多关于这款独立游戏作品的细节。

邓翔宇 《机械灵域》主创

文 稀饭 美编 NINA

本次采访为媒体群访，采访问题来自于包括UCG在内的多家媒体，所以统一以“Q”为代称。

Q：请向我们介绍一下《机械灵域》这款作品的开发契机吧。

邓翔宇：这款作品的原型来自于我们在一次Game Jam上开发的作品，当时这个活动的主题是“在一起”，而我们根据这个主题创造出了让玩家同时操纵两个角色进行解谜的作品，还获得了一等奖。所以当我们开始独自创业时，便决定用这个作品作为基础，开发出一个属于我们自己的独立游戏。游戏的玩法核心就是让玩家所有的操作指令对左右屏幕上的两个角色同时生效，因此要怎么让两个同步的角色配合进行解谜就成为了本作的乐趣所在。

另外本作是在去年8-9月时开发，预计在今年的第四季度发售。

Q：本作的通关时间会是多长？

邓翔宇：我们给出的估计时间是5小时左右，因为本作是一个解谜类游戏，所以关卡的难度是随着流程进行而逐步提升，后期有一些关卡的挑战性会非常强，所以这个5小时只是一个估计，具体还要看玩家自己的解谜水平。

Q：游戏目前的开发进度已经到了什么程度了？

邓翔宇：Xbox版本的开发已经到了比较后期的阶段，同时我们会为这款作品设计了VR版，关卡设计有所不同。等到Xbox版上市之后，我们还会推出Windows版本。

Q：能介绍一下开发团队的人员构成吗？

邓翔宇：在最开始的时候，制作团队也就是大约5个人左右，现在人数已经接近20个人了，不过也不是全部都在开发《机械灵域》，也有在制作其他作品。

Q：既然游戏当中分成了双屏显示两个角色，是否会考虑加入联机合作的内容？

邓翔宇：目前暂时还没有，这是一款单人游戏，因为玩法的核心还是在于让一个玩家尝试同时操作两个角色，双人操作就失去了这方面的挑战和乐趣。

Q：这款作品是只会登陆国内的Xbox卖场吗？

邓翔宇：并不只是登陆国内卖场，我们也有制作了这款作品的其他语言版本，所以也会登陆其他地区的卖场。但目前我们还在研究策略，尚未决定到底是部分国外市场和国内一起上市，还是全球市场同步上市。

Q：那么这款作品的成就设计是怎么样的？全成就需要多少时间？

邓翔宇：我们为本作设计了接近30个成就，部分达成的条件还比较虐心，例如需要玩家被特定的敌人杀死一定的次数。而且在解锁成就的同时，游戏当中也会解锁一些装饰类的物品。预计的全成就时间会是5小时左右。

Q：本作看起来是解谜为主，那么会有战斗的部分吗？

邓翔宇：严格来说没有，虽然后期的关卡会有部分怪物在玩家靠近其身边时对玩家展开攻击，而玩家也可以通过触发机关来将其杀死，但角色不会和怪物进行直接对抗，因为毕竟解谜的部分和战斗的部分在性质上有一定的冲突。而主动来追击玩家的怪物是没有的，毕竟这样子会对玩家的解谜过程步骤安排产生人为的破坏。


▲游戏的实际画面当中会分为两个区域，左边的场景和右边的存在明显差异，而玩家却需要同时控制两个角色，来解开场景中的谜题。

Q：游戏进行过程当中，需要屏幕两边的角色都取得一把闪光的钥匙才会过关，那么除了这个钥匙之外，关卡当中是否还有隐藏的收集要素？

邓翔宇：收集需要玩家前往特定的地点，会复杂化游戏本身的解谜过程，设计上的难度可能会变高，所以我们最后决定还是不加入收集，而是在关卡结束后，给予玩家一些换装的奖励。同时关卡当中也有评价可以挑战，完成了之后也可以获得装饰品，所以也算是一种收集形式。

Q：本作的解谜看起来在后期会变得比较复杂，最难的关卡会是怎么样的一个形式？

邓翔宇：游戏的难度是递增的，一开始的话会比较简单直接，可能几分钟就可解决，而到后期会有大量的谜题需要解决，甚至还有立体的关卡要素，所以可能会需要玩家用比较长的时间去解决，又或是进行多次尝试。而且关卡当中还有时间上的限制，所以整体来说会非常有挑战性。

Q：游戏中会有一些独特的设定吗？例如处于屏幕两边的角色互换场景？

邓翔宇：我们考虑过要做出场景互换的设定，但是总体而言我们觉得可能反而会降低关卡的难度，所以目前这个版本里面并没有做出来。但是我们是有考虑在后续的内容当中加入这种设定的，相关的功能也已经做出来了，所以大家说不定以后有机会可以玩上。

Q：本作的主角是一位小女孩和一个机器人，玩家需要同时操纵两者，那么他们外观差异这么大，是不是在能力上有什么不同？

邓翔宇：大致上来说是没有什么能力分别的，不过在一开始我们是做出了差异，但是发现在这个解谜模式之下实际表现并不好，所以最后还是砍掉了。在后续的DLC内容当中我们可能有机会会把这个设定重新加进去。

读者的400期寄语 tetsu82：从2001年1月号总第26期开始到现在，15年多成为一种习惯了吧，入手的第一本还是书店老板推荐并送我的。

文 稀饭 美编 NINA

罗翔宇

铃空游戏CEO，《临终 重生试炼》制作人

在罪与罚中涅槃重生

专访《临终 重生试炼》制作人罗翔宇

遇到老读者总是一件令人高兴的事情，所以当我开始《临终 重生试炼》的采访，却发现本作的制作人罗翔宇也是一位资深“油炒饭”时，就预感到自己将会认识一款优秀的作品，毕竟这么多年的家用机游戏熏陶，肯定会让他拥有不同一般人的游戏品质标准。而事实上，《临终 重生试炼》的素质也令人惊艳。在下面的采访当中，我们将会进一步了解到，他们是如何打造出这么一款优秀作品的。

本次采访为媒体群访，采访问题来自于包括UCG在内的多家媒体，所以统一以“Q”为代称。

Q：能不能向大家介绍一下铃空游戏是一家怎么样的开发商？

罗翔宇：先说我本人吧，我是铃空游戏的CEO，曾经在上海育碧工作，参与过《分裂细胞》，《极品飞车》和《星球大战 旧共和国》的开发。我们的铃空游戏前身就是一群开发家用机游戏的工作者，所以我们在2011创立了铃空游戏之后，也是专注于开发家用机游戏作品，约40位员工在同时进行3个项目，《临终 重生试炼》就是其中的第一个项目，预计在今年年底之前制作完成，另外两款作品会是在明年第二季度和年底推出。

Q：本作从给人的印象看来，既有古典《生化危机》作品的恐怖感，采用第一人称的形式又让人想起了《P.T.》和《生化危机7》，那么这款作品的灵感来源是什么？

罗翔宇：本作的灵感是来源于那些早期的密室逃脱游戏，玩家需要在场景当中进行仔细的调查，寻找每一个线索来解开谜题并进行游戏。这个作品的灵感其实在2012年就已经诞生了，并且在当年年底开始制作，到了2013年已经推出了DEMO，登陆了App Store，得到了不错的评价，还获得了苹果的官方推荐。

而关于游戏本身，我们的想法是在传统的密室逃脱基础上，将其做成3D立体场景，让玩



▲游戏的标题画面就带着一股压抑恐怖的氛围。



▲游戏当中很前期就会遇到一个需要寻找关键道具来解开的拦路谜题。

家去自由探索，以对其游戏形式作出创新。在此之上，我们也吸收了来自于早期的《生化危机》和《寂静岭》的灵感，让游戏不但有硬派的解密过程，还能够有经典恐怖游戏的氛围和剧情。某些地方我们甚至也受到了《极限脱出》这一类作品的影响。

Q：本作的故事风格是怎样的？

罗翔宇：整体风格有点类似于B级恐怖电影，主题则是关于复仇，主角是当地小镇的一名警官，而他所在的警局对于小镇本身是有着颇强的控制能力，因此主角的过往其实也有着一些黑历史，最终引发了游戏当中的剧情。

Q：游戏当中如果玩家攻关时被卡住，会不会有提示来帮助玩家解谜？

罗翔宇：是的，如果游戏侦测到玩家被谜题卡住太久，就会出现提示。玩家也可以在游戏当中收集到不少文本，里面也会针对谜题来安排一些提示，来帮助玩家攻克谜题。同时我们也会在关卡当中加入一些特效，来帮助玩家们更为方便地发现谜题的解决途径。

Q：本作的标题由“临终”和“重生试炼”组成，是不是意味着“临终”会是一个游戏系列？

罗翔宇：是的，目前“重生试炼”是《临终》这个系列的第一季内容，以后的游戏故事也会发生在同一个世界当中，不过并不会延续本作的故事。取“临终”这两个字作为系列的标题，是因为故事当中往往会把主要角色放置在一个绝体绝命的状态，随时都在面临着死亡的危机。而我们本作的故事编剧非常喜欢《电锯惊魂》，在故事编排上对电影有着不少借鉴和致敬的地方，所以这一季的内容“重生试炼”也有点类似于电影主角“竖锯”所坚持的理念，通过近乎残酷的方式，来让一个人重新认识到自己人生的价值。

Q：在游戏当中，完全破解所有谜题和只破解关键谜题会不会对剧情产生影响？

罗翔宇：会的，我们对游戏设置了数个结局，解谜的完成度会影响到剧情的走向，从而令玩家最终走向不同的结局。具体的例子来说，在游戏当中玩家需要用正确的顺序来弹一座钢琴，才能够解开谜题走向下一步，但其实除了这个必要的弹奏顺序，还会有其他的弹奏顺序，如果玩家能够发现并弹出来，就可以发现一些额外的秘密。

Q：最后确认一下，本作是一个纯粹的现实故事，还是会有灵异元素？

罗翔宇：本作是一款完全基于现实的游戏，当然游戏当中会有一些情节让你觉得似乎是在闹鬼，但剧情当中最后都会给出合理的解释来说明为什么会发生这种现象。不过就算是这样，游戏当中的某些惊吓情节还是会危及到玩家的生命，如果反应不及，就会直接死亡。



▲罗翔宇制作人正在向媒体记者们介绍本作的日志的用途。

读者的400期寄语

羽泉俊杰：虽然只是从09年开始才每期都买杂志的，但是也见证了300期，还有幸运登上了杂志全国照片墙，哈哈~人品爆发居然两张。一转眼四年又是100期，时光不老，我们不散！

最终幻想® 15
FINAL FANTASY.15



田畑 端
2016/7/27
SQUARE ENIX Business Division2

十年幻想终成现实

《最终幻想15》制作人田畑端采访汇总

文 纱迦 美编 NINA



要说 Chinajoy 2016 上最繁忙的海外制作人，一定非《最终幻想 15》制作人田畑端莫属。"《最终幻想》系列“诞生近 30 年，首次于中国大陆推出国行主机版，其意义十分重大。在展前发布会上，索尼不吝时间地让田畑端从头介绍什么是 FF15，其重视程度可见一斑。Chinajoy 2016 期间，VGtime 对田畑端进行了贴身式采访，多家官推都对他这次的上海之行进行了报道。下面是田畑端在 Chinajoy 2016 多次采访的综合版，让我们一起来看看他有哪些好消息要和中国玩家分享。

问：请问《最终幻想15》VR版是否已经开发完成？

田畑端：现在我们正在开发游戏本篇的内容，E3的时候发布了《最终幻想15》的一个VR版本。事实上要做完本篇之后才能开始做这个版本。这次来到中国后，我发现中国玩家对VR很感兴趣，回去之后会对VR多下工夫。

问：《最终幻想15》电影上映之后大受好评，请问它会在中国上映吗？另外请问您对目前取得的票房是否满意。另外对于这部电影，您更看重的是口碑还是票房？

田畑端：目前仍未决定是否在中国上映。这部电影的口碑非常好，其实我们拍这部电影并不是为票房，只是想让大家先看看《最终幻想15》世界观，结果最终票房出乎意料，让我非常惊讶。比起票房，我更看重口碑。

问：《最终幻想15》后续的DLC是否已经在计划中？是否有像《最终幻想ＸⅢ》那样推出“15-2”、“15-3”的计划呢？

田畑端：我们确实有DLC的计划。15的前身是13，两作之间已经有相当长的时间了，所以我们希望老玩家能够长久地玩下去。这里我也希望大家去买国行版支持一下。目前并没有考虑“15-2”这样的新章节。

问：《最终幻想15》国行版公布之后，中国玩家有注意到一个有趣的细节：系列作品在海外采用的是罗马数字为序号（ＸＶ），而国行版则是直接使用了阿拉伯数字（15），请问这是出于什么考虑？

田畑端：采用15的阿拉伯数字是我们中国的合作伙伴要求的。我们并没有觉得这是很严重的问题，因此会尽量去满足配合。

问：新公布的女性角色伊丽斯能不能参加战斗？她能否和主人公一起开车行动？

田畑端：伊丽斯在游戏里是一个不能操作的角色，你只能在游戏里操作主角诺克提斯，但是伊丽斯能够作为同伴给予你一些帮助。为什么大家这么想让伊丽斯上车呢？（此时全场哄堂大笑）为什么大家听到上车会大笑？（现场群众表示很难解释）

问：请问本作的故事主题将是什么？

田畑端：在我自己二十多岁的时候曾经有过与男性朋友一起去旅行的经历，这些经历对我来说是一个深刻而难忘的体验，所以我想把这些通过《最终幻想15》传达给玩家。《最终幻想15》当然不仅仅适合男性玩家，它同样适合于女性玩家。但是我希望大家能够体验到只有男性朋友之间所存在的友情。

问：为何这次游戏的队伍中没有女性角色？

田畑端：《最终幻想15》中的角色对我们来说并不仅仅是角色，我们更希望能把他们当作真实的人。根据我个人的经验来说，如果大家去旅行，三个人其中有一个是女性的话，相信大家都会对这个女性有些想法的，对吧？（笑）



读者的400期寄语 IKKI 不要领便当：加油啊！纸媒在这个网络发达的时代生存真是不容易呢。



▲《最终幻想15》的季票已经公开，预定收录6个DLC。

而且游戏的主角们还要在外面支帐篷露营，这时候没有女生就很方便了。

问：在此之前的试玩版“卡班库尔物语”中收录了诺克提斯小时候的故事，当时说是这段故事不会收入正式版。那么正式版中是否会补完诺克提斯小时候的其他故事，卡班库尔在正式版中也可以使用吗？
田畑端：正式版没有收入诺克提斯小时候的故事。“卡班库尔物语”的数据可以在正式版中继承，这样就能在正式版里使用卡班库尔。卡班库尔会一直跟在主人公身边。

问：请问田畑端先生，这款游戏你最满意的一点是什么。
田畑端：战斗。战斗非常简单，只要下一些工夫就可以玩得很华丽。《最终幻想15》简化了战斗的操作部分，这样玩家可以花时间在很多非常好玩的要素，玩过之后你一定会非常惊讶。

问：请问田畑端先生，关于VR游戏，你是喜欢坐着玩，还是自己走来走去地玩。《最终幻想15》的VR版会采用哪种操作？
田畑端：我更喜欢后者。《最终幻想15》还没完全决定采用哪一种玩法，不过有个理念是确定的，那就是能让大家安全地去玩。

问：为何游戏中的人设都是杀马特发型？
田畑端：（大笑）我个人并不是很讨厌这样的人设，而且我认为与其去改变人设，不如活用这个设计，加入更多的技术来加强表现力。例如《最终幻想15》中有下雨的场景，当主角们淋雨之后，他们的头发就会湿掉并垂下来，等头发干了之后又会恢复原来的造型。正是因为这种个性的发型，才能够体现出下雨天的效果。

问：请问本作的流程长度约多少小时，如果想要把游戏完美通关的话又要多少时间？
田畑端：《最终幻想15》的通关时间最短也需要40个小时，如果要在主线之外完整体验所有支线任务，则100或200小时都有可能。

问：《最终幻想15》中，我方对敌方造成单次伤害的上限是9999，还是99999？
田畑端：9999！

问：在此前公布的画面中，我们看到诺克提斯穿过很帅气的服装。请问正式版中还有没有其他服装可以更改？
田畑端：有其他的服装。

问：我们知道本作有一个超级豪华版，然而国行似乎没有发售这个版本的计划？
田畑端：目前在中国大陆没有发售超级豪华版的计划，因为它是限量发行的。当时在计划这个版本时，还没决定要推出国行版，所以现在已经没有办法了。不过如果中国玩家有强烈需求的话，我们可以和合作伙伴商量一下。

问：田畑端先生是否有参入游戏的计划，比如为某个角色配音之类的？
田畑端：没有。我自己听自己的声音感觉不行，倒是你（提问者）的声音很不错！

问：从《FFV13》到《FF15》，主题的变动是否延误了开发进度？
田畑端：需要说明的是，这个项目其实没有停过，一直都在开发，只是初期和最终版有一定距离。可能大家觉得一开始发表后就没怎么做，其实一直都有在做的。

问：听说田畑端先生也很喜欢欧美的一些RPG大作，请问您觉得《最终幻想》如今要怎样与这些欧美大作抗衡？
田畑端：为了追上欧美大作，先要把开发技术达到一定的水平，我们现在已经达到了。等《最终幻想Ⅶ重制版》上市后，我们会在它的基础上把现在的技术再度提升，然后把传统的元素加进来。

问：请问您心目中RPG未来的发展方向是什么
田畑端：这真是一个比较困难的问题。其实《最终幻想15》在我心目中就是其中一个发展方向。游戏虽然是开放环境，但也非常强调主线。不过制作时遇到了很多困难，是否沿用这个办法以后再说。

问：在游戏里有很多支线任务，会不会因为数量太多而淡化主线任务的感觉？
田畑端：我们希望尽量让玩家先玩主线任务，在能完成主线的情况下再选择支线任务。西方玩家应该会比较喜欢注重支线的玩法，而喜欢以前《FF》的玩家希望跟着故事去玩，我们会保留以前的这种感觉。

问：本作的Xbox One版是否有特别的内容。
田畑端：我们没有为Xbox One版制作特别的内容。不过我们有充分利用Xbox One版的特征来完成游戏，所以和其他的跨平台游戏比，我们的游戏也会一样没有区别。

问：本作是否仍有继承《FFV13》的一些要素。
田畑端：当本作还是V13的时候，是作为13的副本来做的。变成15之后，有重新修改过整体的概念。让游戏不再是作为13的副本，而是全新的故事。故事方面也进行了修改，不过13有种悲剧的情感，这个特点还是在15中保留了下来。


▲如今的战斗系统和最早的版本已有很大的区别。


▲萌妹伊丽斯会作为NPC，在一段流程中和玩家一起行动。

问：如果没看过电影，玩游戏时是否会遇到一些困难？
田畑端：尽管两者的故事有关联，但不会因为没看过电影就玩不懂。在游戏的一开始主人公就会告别自己的国家去旅行，电影会说明在此之后在他的国家里发生的事情。在游戏中主人公后来还会回到这个国家，而这个国家就是在电影里发生了很多事情的那个国家。

问：《最终幻想15》和《最终幻想ＸⅢ》在世界观设定上是否还有联系
田畑端：因为是完全不一样的作品，所以没有联系。

问：《最终幻想15》各地区版本中，收录的语音和字幕是一样的吗？
田畑端：根据地区的不同，收录的语音不同。如果一个地区有其他版本进来，很多人就不会去买正规产品，所以我们会限制语言，希望玩家去买当地的版本。

问：请问田畑端先生，您最喜欢的游戏是什么？
田畑端：光荣的《三国志》。我从小就看《三国志》，所以很喜欢以《三国志》为题材的游戏。另外还有《水浒传》。除此之外的话就是《塞尔达传说》。如果是问我们公司的游戏，比起《FF》我其实更喜欢《DQ》。现在觉得最厉害的游戏是《GTA》，它真的很厉害。我可以理解这个游戏为什么能卖得这么好，还从中得到了好多灵感。我认为它最好的一点在于，玩家拿起手柄就能知道下一步该怎么玩。所以这次开发《FF15》，就是想让没玩过《FF》的人，也能玩得开心。

问：是否已经有计划推出多少个DLC？
田畑端：DLC还在准备中，数量还没定，正在考虑要出多少。我们的理念不是把本篇内容移到DLC，而是想让玩过本篇的人愿意花时间去玩DLC。希望玩家觉得买了本篇是正确的事情。

在采访的最后，田畑端先生反过来向在场的人提出了这样一个问题：“这一次我们努力让《最终幻想 15》在中国发行，也尽量想让中国与全球同步，这对我们来说是第一次的尝试，也是非常困难的一件事情。我们想知道，我们这样想让《最终幻想 15》同步发行，对中国的玩家来说是不是一件很重要的事？”

相信每个中国玩家都能猜到，当时我们是怎么回答的。

爱无双 更爱三国志

《三国志13》制作人 铃木亮浩采访实录



《三国志 13》要出国行版的消息，可以说是情理之中、意料之外。毕竟在 Windows 98 的时代，“《三国志》系列”就已经有简体中文版了。不过对于主机游戏来说，还是一项空白。本次 Chinajoy 上我们采访了本作的制作人铃木亮浩（以下简称铃木），此前我们对他进行过多次采访，只是当时他是《无双》的制作人，如今却成了《三国志》的制作人。下面就让我们来看看他的发言。

文 纱迦 美编 NINA

问：《三国志13》在STEAM上的评价不高，很多玩家对AI等问题作出了集中批评，不知铃木先生如何看待这些评价。

铃木：STEAM版刚出的时候，曾经闹出过玩家不能下载的乌龙，所以获得了排山倒海般的差评。当然游戏也存在一些问题，以后AI问题会得到很好解决。

问：铃木先生是以《无双》而出名的，为何这次会从《无双》改去做《三国志》呢？

铃木：本人小时候非常喜欢光荣的《三国志》，曾经玩得废寝忘食。当初我进光荣的初衷就是为了做《三国志》，可是由于工作分配问题，很长时间无法接触它的开发工作。当《三国志13》项目启动时，正好我手上的项目也结束了，而且也没有新的项目，所以就比较凑巧地接了过来。这也完成了我一直以来的夙愿。

问：《无双》是一款动作游戏，而《三国志》是一款策略游戏，请问铃木先生在开发本作的过程中有什么不一样的感想吗？

铃木：众所周知《三国志》是一款历史悠久的系列，已经出到了第13作。这些作品里，有的作品评价高，有的作品评价一般，这和游戏里的要素有好有差有关。本作是以革新的感觉去开发的，在如何把好的要素融合进去这个方面，下了很多工夫。

问：请问在您心目中《三国志》将来的发展方向是什么，还有哪些方面可以进步？

铃木：虽说还没公布，但大家应该能猜到，《三国志13》会出威力加强版。目前社内已经在讨论这个问题，这个版本会接受来自各方的意见，争取把游戏做得更好。往远说的话，公司没有开发《三国志14》的打算，也未必是我来继续做，现在指手画脚的话不合适。

问：那么《三国志13》的威力加强版，制作人还会是铃木先生吗？

铃木：因为还没正式公布，包括制作人等各方面都现在还不能说。

问：游戏上市后更新了中国电视剧《三国》的武将头像DLC，请问这是出于什么原因来考虑的？今后是否会考虑加入央视版《三国演义》的武将头像DLC呢？

铃木：因为《三国志》在日本非常有人气，虽然我给不出数据，总之非常火，所以才会出这种DLC。至于说央视版《三国演义》，我也是它的真饭。不过你需要知道，我们拿版权不是直接和中国的电视剧版权方谈，而是要和日本的授权方谈。直接跨越国际来谈是很难的，目前还很难实现。



问：2016年是《真·三国无双》很重要的纪念年份，但为何目前只公布了一个《英杰传》呢？是否会推出系列的正统作品呢？

铃木：目前没有新的消息，连要做什么的计划也没有发表。很希望能够在今后给大家带来确切的消息。

问：马上到东京游戏展了，请问铃木先生是否有新作会公布。您不需要透露具体名字，只用告诉我们有或没有就可以了。

铃木：究竟是有呢，还是没有呢。（笑）

问：“《三国志》系列”的游戏价格向来会比一般游戏要高一些，如果推出国行的话，那么价格是标准价格还是会按照传统要高一点呢？

铃木：（在询问过现场索尼的工作人员后）国行版价格并没有公布。

问；目前《三国志》有两种路线，一种是扮演武将，一种是君主扮演。想听听铃木先生对这两条路线的看法和分析。

铃木：由于本系列的目标一直是统一天下，所以作为君主来玩会更合适一些，比较自然。我个人希望把国与国之间的尔虞我诈表现出来，比起战争更加愿意做好外交方面。扮演武将则更适合玩家代入到三国志的世界里体验，享受百花缭乱的虚构史实。在逐渐向上爬的过程中，把每个阶段能做的事情做好的话会比较有意思。

问：您最近着迷的游戏是？

铃木：《巫师3》。

在采访的最后，纱迦问了铃木先生一个问题：“如今 Koei Tecmo 和很多版权方合作推出了各种《无双》。如果不考虑实现难度的话，您最想做的合作《无双》是哪一款？”

铃木先生毫不犹豫地给出了答案：STAR WARS！（星球大战）

文 纱迦 美编 NINA

除了国行还有剧场版
《黑衣剑士 失落之歌》制作人二见鹰介采访实录

在 Chinajoy 上，PS4/PSV 国行游戏《黑衣剑士 失落之歌》确定将于 2016 年 8 月 18 日发售。本作实际上就是《刀剑神域 失落之歌》，日版于 2015 年 3 月 26 日发售，相隔超过了一年，今年日本方面会推出系列的新作《刀剑神域 虚空幻界》。尽管游戏出得比较晚，但本作的制作人二见鹰介先生（以下简称二见）为中国玩家带来了一则好消息：剧场版动画《刀剑神域 序列之争》确定会在中国大陆上映，时间为 2017 年！在接下来的访谈中，制作人透露了很多关于这两部游戏一部电影的消息。

问：《刀剑神域》的剧情和虚拟现实相关，感觉是非常适合VR的。之前BNEI也曾经展出过相关的VR成品《刀剑神域 起源》，请问是否有考虑出PS VR的相关游戏呢？
二见：目前还没有针对PS VR的计划，不过我个人是很希望挑战这种新技术的。

问：现在《黑衣剑士 失落之歌》国行版的发售日已经公布，官方是否有继续引进系列其他作品的计划呢？
二见：目前我们还在全力准备《失落之歌》这个游戏。至于《虚幻幻界》，我们希望能让它尽快与中国玩家见面。今后推出的其他《刀剑神域》游戏，会以实现中日同步为目标去努力。

问：请问剧场版动画《刀剑神域 序列之争》有推出游戏的计划吗？
二见：目前没有剧场版游戏的计划。这次剧场版的内容有很多和AR技术有关，如果有可能的话我们会通过AR的方式来制作游戏。

问：二见先生这次为中国玩家带来了剧场版会在中国上映的消息。我们想知道为何这样的消息会由您来公布，是因为您参与了剧场版的工作，还是受相关版权方的委托来公布这样一个好消息呢？
二见：我自己就是剧场版的3大制作人之一，所以剧场版的工作也有参与。不过我的主要精力还是放在相关游戏方面。

问：《刀剑神域》有很多作品，为何选择率先引进《失落之歌》呢？
二见：我们希望能以最快的速度把最新的作品带给大家，最新的是《虚空幻界》，但现在还没有发售，所以就选择了相对较新的《失落之歌》。

问：《虚空幻界》是否支持本地分屏多人游戏？
二见：我们有过这样的计划，不过最后还是决定以网络联机为主。希望游戏发售后中日两国玩家能一起玩我们的游戏。

问：《虚空幻界》的联机部分是否有特别的内容，比如专用地图、专用模式等。把联机模式玩得很全的话需要多少时间？
二见：没有专用地图，不过游戏本身的地图就很大了。而且我们会不断推出DLC，要想玩得很全的话需要100～150个小时。



问：《虚空幻界》中可以选择路人NPC作为队友出击，请问这种NPC中是否有比主角更强的隐藏高手呢？
二见：有的。事实上NPC是可以自己去培养的，只要培养得当，是可以达到这个强度的。

问：此前《刀剑神域》相关游戏的舞台集中于艾因格朗特、妖精之舞等几个篇章，事实上原作中还有死枪、地底世界等篇章，是否会推出针对这些篇章的游戏呢？
二见：相关的呼声我们已经听到很多了，目前虽然没有计划，但我很希望有机会能将它们都游戏化。

在采访的最后，纱迦问道："目前《刀剑神域》相关游戏都是原创的故事剧情，有没有打算制作以原作故事为基础的游戏作品呢？"

二见先生回答说："我们有考虑过。原作、动画、游戏都有自己的魅力，如何表现也是我们也在考虑。不知你喜欢用原作的主角，还是自己成为主人公冒险呢？"

纱迦回答说："我可能比较贪心吧，希望故事模式忠于原作，联机模式自己扮演角色去游玩。"

二见先生笑道："原来如此，那么中途被人打死也没关系吗？角色死掉就不能再用了哦！"

其实真要这样的话，说不定会诞生一部比《黑暗之魂》更加硬派的游戏，仔细想想也挺带感的，不是吗？

读者的400期寄语 阿卡林的左团子：100 期的时候开始买，转眼第 400 期了，纪念那些曾经的青葱岁月。

文 古林 美编 Juxi

“《怪物猎人（后文简称为 MH）》系列”自公开了衍生 RPG 新作《怪物猎人物语（后文简称为 MHST）》，就一直受到广大猎人的热切关注。这款风格可爱的作品马上就要在 10 月 8 日与玩家们见面了，我们有幸在 8 月 1 日对参与开发本作的知名制作人辻本良三进行了一次特别采访。《MHST》的诞生理由是什么？骑手与猎人之间的矛盾会如何呈现？下文将为您一一揭晓。

《怪物猎人物语》制作人特别采访



（后文简称为辻本）

辻本良三

《怪物猎人物语》制作人

《怪物猎人》系列制作人

——从生活理念来看，骑手和猎人简直无法相容，甚至可以说是“对立”的。请问制作方是从什么时候开始构想这种冲突的呢？

辻本：其实我们在初期企划《MHST》这款游戏时，首要的想法是做一个 RPG 类型的作品，然后另一个要点就是本作的主题——希望玩家在更近的距离去感受、理解《MH》的怪物们。既然如此，如果让在本篇中靠狩猎怪物为生的“猎人”来担任主人公，那肯定是很奇怪的。因此我们才构想了“骑手”这个种族，他们能够与怪物进行心灵上的沟通。与猎人的村子相比，骑手的村子强调与怪物共存，甚至有桃毛兽、蓝速龙等怪物直接住在村子里。而村子里的风车，其风翼也是根据雄火龙翅膀的模样来设计的。我们想通过这些细节体现出骑手是个与怪物一起生活、关系亲密的民族。



▲概念图上的风车设计带有雄火龙的特点。

——让主人公踏上旅途的原因是什么呢？

辻本：故事中，世界开始被名为“黑暗凶气”的东西所侵蚀，大地变得荒芜，怪物也出现异常……黑暗凶气完全倾覆了大家的正常生活，成为灾厄的原因。如何解决黑暗凶气就成了本作的主线内容了，而解决的方法与骑手村的传说也有所关联，这就是主人公踏上旅途的原因。

——作为骑手，是否会与普通

读者的400期寄语

初心未泯：想当初 100 期时，我还是个初中生～现在 400 期了，我已成为孩子他爸。

的猎人产生明显的冲突？

辻本：游戏中有一位名叫利维尔德的关键人物，他是一名普通的猎人。以猎人的常识看来，带着怪物到处走的骑手简直是个不可思议的民族。甚至有不少猎人对骑手带有很深的误解，但随着剧情的发展，猎人利维尔德也开始了解骑手，并对他们施以援手。

——关于那只长相十分有个性的导航猫，能再透露一些情报吗？

辻本：对于导航猫的长相，大家都在议论纷纷呢（笑）。导航猫虽然不会参与战斗，但会在游戏中提供各种信息与提示。至于为什么一向可爱的随行猫会长成这个样子？实际上在《MHST》的关键剧情中会解开与导航猫有关的秘密，当然也包括它长成这样的原因。现阶段当然还无法告诉大家具体是什么，但那真的是一段非常不错的剧情。希望当各位玩家抵达那段剧情时，能够更深入的理解导航猫，并且喜爱上它。对了，我们还为导航猫准备了换装系统。

——本作的怪物还有“乘技”的概念，能否具体介绍一下？

辻本：这是在场景中使用的特殊技能。比如说遇到岩石挡道的时候，可以骑乘碎龙并使用乘技“碎岩”将其破坏。而麒麟那种脚力强大的怪物可以进行强力跳跃；桃毛兽王可以攀爬；水兽则可以探知鱼类道具等等。

——“绊技”就是本作的必杀技吗？

辻本：是的。战斗中，下屏幕会出现羁绊槽，执行某些特定行动将槽蓄满，主人公就可以骑上怪物同伴，之后还能发动强大的绊技。实际上绊技也有自己的等级，如果在Lv1的情况下继续与敌人战斗并占据优势，可以提升至Lv2，绊技的威力也会有所提升。

——正统系列中的怪物有强弱之分，那么本作里的怪物也有这样的差别吗？

辻本：在《MH》系列”的本篇中，种族不同的怪物们都具有特征，因此怪物的属性其实还是比较明显的，比如说弱点属性、攻击属性等。战斗有“力量”、“速度”与“技巧”这三种相克属性，当系列老玩家面对毒怪鸟时，自然而然就会想起它在本篇比较多样化的战斗方式，因此毒怪鸟理应是“技巧”类的敌人，此时己方选择“力量”型的攻击就会比较有利。《MH》系列”的老玩家肯定早已积累到这些知识，而在《MHST》中，这类关于怪物的常识也是通用的。

——羁绊基因的传承具体是怎么操作呢？

辻本：每一只怪物都拥有一张羁绊基因的表图，其中开着的空孔是可以通过传承嵌入其他怪物的基因的。通过这种方法，甚至可以使冰原的白兔兽得到大怪鸟的火球能力。可以这么说，羁绊基因有多少个孔，就决定了怪物的成长潜质有多高。



▲就算同是白兔兽，羁绊基因也有所不同。

——既然如此，如果玩家特别钟爱青熊兽之类的较弱怪物，也能将它培育成像轰龙那么强大吗？

辻本：本作的每一只怪物都有变强的潜力。如果能找到那种拥有多个羁绊基因孔的怪物，就算是较弱的种类，也能通过基因传承系统把其他怪物的能力继承到它身上。当然了，这类怪物的育成难度也会比较高，但只要玩家有耐心又肯努力，青熊兽也有可能跟轰龙战得不分上下。

——主角能够骑乘的怪物有多少种，能否骑乘的标准是什么？

辻本：如果直接把具体数字说出来，游戏时可能就会失去一些惊喜。现阶段可以说的是，怪物同伴的数量是相当多的。并且由于羁绊基因系统进行传承时会失去一些怪物，孵蛋又会增加，因此跟随主人公的怪物也会在流程中增增减减，不断变化。至于骑乘，只要是能成为同伴的怪物，全部都可以骑乘。

——从巢穴采取怪物蛋时有没有什么技巧呢？

辻本：首先场景上会随机生成不同的巢穴，金色的巢穴出现珍稀蛋的几率会比较高。通过小型迷宫抵达最深处后，就可以采取怪物蛋了。其实怪物蛋上的花纹也有秘密，从花纹就能判断这颗蛋会孵出什么类型的怪物，比如紫底青斑的蛋就会孵出牙兽种的怪物。



▲导航猫也能换上有趣的服装。

——本作中出现了大量“《MH》系列”所特有的防具。游戏中获得的装备是否会跟正统系列一样，其外观根据性别而区分开来？这些装备与本篇有什么明显的区别吗？

辻本：是的，跟本篇系列一样，防具外观也分男女。不过在《MHST》中，不会再将装备分为5个部分，而是直接制作出一整套来，素材也只需准备一套所需的量即可。

——说到《MH》就不得不提各类合作企划，这次有和其他品牌合作的计划吗？

辻本：当然有了。我们准备了大量的合作内容，将会在今后公开相关的情报，敬请期待。

——游戏打完一周目大概需要多长时间？如果有二周目的话，其乐趣主要体现在哪些方面？

辻本：根据玩法的不同，所需的通关时间也有所不同。如果玩家喜欢四处采集、找蛋，自然会耗费大量的时间。正常地沿着主线故事玩下去的话，到结局大概需要40～50小时左右吧……严格来说，本作并没有二周目的概念，而是准备了通关后的内容。就算主线结束了，主人公也可以继续在《MHST》的世界中探险，收集怪物或者进行联机对战。而想要重新回味故事主线的玩家，可以直接通过菜单回放关键的剧情画面，主人公的外形与导航猫的换装也会直接在回放画面中出现。

——本作的联机对战主要有什么样的特点？

辻本：对应本地与网络对战，战斗方法与本篇基本相同，关键在于玩家育成的怪物是否足够强大，并且需要猜测对方的攻击属性，每次对战无论输赢都会获得指定的奖励。我们还准备了对战中使用的表情，这些表情都是以导航猫为基础设计的，方便让对战双方做出简单的反应。

——在最后，请对期待本作的中国玩家说些什么吧。

辻本：在中国，一直有许多喜欢“《MH》系列”的忠诚玩家，我们也非常感谢大家的支持。今年因为工作关系，我偶尔也会来到中国，并与一些“《MH》系列”的老玩家进行交流，充分体会到了中国《MH》玩家所特有的热情。这一次的新作《MHST》将以RPG的形式向各位展示《MH》世界观的魅力，并且采用了新的战斗系统，无论是系列老玩家还是新入坑的玩家都可以充分享受到其中的乐趣。希望大家能够多多支持！





《真·三国无双 英杰传》是一款糅杂了两个游戏系列元素的作品，游戏采用了“《英杰传》系列”的策略玩法，并对系统进行了改良；但包括故事、角色在内的其他方面，均使用了“《真·三国无双》系列”的素材。相信不少玩家对于这款批着《无双》外皮的SRPG的系统不是很了解，本次小编就为大家带来本作的系统详解，希望能够对大家产生帮助。

文 乙太　美编 Juxi

真·三国无双 英杰传	Koei Tecmo	策略角色扮演
多机种	真·三国无双 英杰传	日版
	2016年8月3日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：6800日元、PSV：5800日元		

基础篇

操作列表

PS4	PS3	PSV	作用
方向键	方向键	方向键	移动光标
左摇杆	左摇杆	左摇杆	平移镜头
右摇杆	右摇杆	右摇杆	调整视角
○键	○键	○键	确定
×键	×键	×键	取消/跳过行动演出
□键	□键	□键	显示/关闭危险领域
△键	△键	△键	切换情报
L1/R1键	L1/R1键	L/R键	切换操作单位
L2/R2键	L2/R2键	–	调整视角
R3键	R3键	–	地图缩放
OPTIONS键	START键	START键	打开菜单/跳过剧情

地图与关卡

本作的主线流程并非自动推进，而是需要在大地图上选择进入。本作的大地图上会有诸多不同的地点，这些地点将会随着流程的推进逐渐开放。当玩家选定一个地点后，便会弹出该地点的所有可选关卡，这些关卡会根据种类不同分为剧情、自由、支线3种，以关卡名称左侧的图标区分。剧情关卡用于推进主线流程，而自由战斗主要用来练级或刷武器，支线关卡则与其他武将的支线故事以及同伴武将的收集有关。总的来说，本作的流程推进方式较为自由，每个关卡均有明确的推荐等级，玩家可以根据自身情况自由选择练级或是推进流程。



在大地图界面按下OPTIONS/START键，就能打开地图菜单，菜单下的不同项目具备不同的功能，具体的功能解说参照后表。

地图菜单说明

项目	作用
武将编成	更变武将装备的武器、道具以及技能，或者在八卦泉界面学习技能
天绊镜	观看武将间的支线故事
商人	买卖武器道具，或对武器进行强化锻炼以及特殊锻炼
指南	查看关于游戏的各项说明
オプション	更改游戏中的各种设定，或是存档、读档以及返回标题画面等
次の战场へ	前往下一场剧情战斗所发生的战场

天绊镜



主线流程进行至第3章时解锁，本作的特色系统之一。天绊镜系统可以理解为武将之间的命运联系，所有无双武将无论是敌人还是队友，都拥有自己的天绊镜。这些武将的天绊镜，会随着游戏流程的推进以及其他天绊镜事件的完成而逐步开放。进入一个武将的天绊镜界面后，即可看到该武将的天绊镜进程，该进程由数个天绊镜事件构成，这些事件往往需要满足条件后才会依次解锁。不过在观看完天绊镜事件后，玩家也能获得丰富的奖励，或者解锁与武将加入相关的支线关卡。每个天绊镜事件的上下两侧都会有与该事件关联的武将头像，上侧的头像代表对该天绊镜事件有影响的天绊镜事件，而下侧的头像则代表该天绊镜将会影响到的天绊镜事件。不过解锁一个天绊镜事件的条件并不止一个，有的事件的解锁条件十分复杂，有的则需要在二周目才能解锁。解锁全武将的天绊镜事件是一个极为浩大的工程，建议玩家到了二周目后再集中完成。

武将篇

武将能力

一名武将的强弱由武将的各项能力值决定，玩家可以通过进入武将编成画面进行查看，也可以在战场中按△键直接查看选定武将的各项能力。武将的能力值种类繁多，每一种能力值都有其具体的作用，下面便给出武将能力的详细说明，供各位玩家参考。



武将能力说明

项目	作用
等级（Lv）	角色目前的等级，每提升一次等级需要100EXP，等级提升后角色能力会得到强化，特定等级能够学会新的攻击技或EX攻击
EXP	升级所需经验值，可以通过攻击或击破武将获得
SP	击破武将可获得，用于在八卦泉处习得技能
体力	武将当前体力，归零便会败走
无双	无双槽积攒状态，条数会随等级提升而增加，攒满一条即可使用无双乱舞
行动	目前的行动力，每回合回复3点，共鸣中时为回复5点
攻击力	武将的力属性加上武器攻击力后的综合攻击力，数值越高，能够造成的伤害越高
移动	一次移动中的可移动格数
力	影响武将的综合攻击力
防御	数值越高，受到的伤害越低
技量	数值越高，攻击技的命中率越高
敏捷	数值越高，回避敌人攻击的几率越高
精神	数值越高，士气上升提升的伤害越多，士气下降降低的伤害越少

武将类型

本作中收录了几乎所有在《真·三国无双7》中的可操纵无双武将，这些武将在本作中都有机会成为同伴。无双武将根据性能和特长的不同，被分为攻击型（アタック）、防御型（デイフエンス）、技巧型（テクニック）、速度型（スピード）以及智慧型（メンタル）这五类。武将所属的类型决定了其拥有该类型所专属的特性，具体可以参考如下的表格。除了特性不同外，武将的所属类型还决定了其共鸣范围以及八卦泉的类型，具体的差异请参考下文中的相关部分。不同类型的武将在战场上拥有不同的分工，玩家在准备出战武将阵容时，尽量安排不同类型的武将上场，往往能使作战的自由度有所提高，共鸣的触发也会更为灵活。

武将类型说明

图标	类型	特性
	攻击型	攻击力随体力减少而提升，攻击力较高的前卫型角色
	防御型	从正面而来的近距离攻击伤害减半，防御能力较强，缺点是移动力较差
	技巧型	更容易发动会心一击，技量一般较高，攻击容易命中，从敌人背面进攻造成大威胁
	速度型	无视敌人的移动阻碍进行移动，敏捷较高，但防御能力较差，需要当心来自背面的攻击
	智慧型	回合开始时获得体力回复

八卦泉

“八卦泉”系统简单来说就是RPG游戏中的技能树系统，每名武将都拥有属于自己的八卦泉，玩家可以从八卦泉的中心开始，通过耗费SP逐渐解开八卦泉上的技能。每当解开一个技能后，该技能周围的技能才会处于可解开状态，因此技能只能由中心向外慢慢解开，而后期的技能往往需要消耗较高的SP。值得一提的是，并非每名武将的八卦泉均不一样，八卦泉的式样以及可学习的技能由该武将的武将类型决定，同一类型的武将，他们的八卦泉是完全一样的。

八卦泉上的技能分为两种，第一种为直接武将的数值获得成长的能力提升型技能，第二种则为在战场发挥作用的被动型技能。被动型技能需要在装备界面进行装备后才能发挥作用，不过每名武将最多只能装备3个被动型技能，因此在SP不多的前中期时，建议优先学习能力提升型技能，然后再选择一些实用的被动型技能进行学习。



道具

道具即可以在战场上使用的消耗品，道具可以在商店中进行购买，击败敌人时也有一定几率获得道具。本作中的道具在外形以及用途上基本与《真·三国无双7》一样，这些消耗品可以用于回复体力、无双槽，解除异常状态或者是暂时提升攻击力、防御力。不过道具也需要在武将装备界面进行装备后，才能在战场上进行使用，每名武将所能装备的道具相互独立。不过值得一提的是，在战场上使用道具并不会消耗该武将的行动回数，在使用完道具后，武将仍然可以进行移动、攻击、防御或共鸣。

武器

本作中武器的设定也与正统作品类似，每名武将使用的武器类型均有不同，而同一种武器下有着5把稀有度不同的武器。武器的稀有度越高，其数值就越高，往往也会拥有较强的初始附加效果，并且可以附加更多的效果。武器的获得方法多种多样，随着流程的推进，稀有度从1到4的武器均有机会从商人处购买到。此外，玩家在击败武将或是战斗胜利后，也能够从战后结算的宝箱中获得武器，而稀有度为5的武器，只能通过这种方法来获得。因此到了游戏后期，玩家往往需要在自由战斗中为主力武将们刷武器。不过值得一提的是，虽然选择较高的难度进行游戏，能够在过关时获得额外的宝箱奖励，但高稀有度武器的获得几率是与难度无关的，玩家可以放心地在低难度刷武器。

武器的附加效果是对武将能力的百分比加成，由于一把武器有可能拥有多个附加效果，并且能够大幅度提升武将的能力。因此在选择武器时，不但需要考虑武器的攻击力，其附加效果也是重要的参考因素。



武器锻炼

游戏的推进过程中玩家所拥有的武器数量会越来越多，而武器持有数量是存在上限的，而且一名武将只能携带一把武器，因此我们需要处理掉多余的武器。处理武器的方法除了可以将它们在商人处卖掉以外，还可以进行武器锻炼。游戏提供了两种武器锻炼的方式，第一种为强化锻炼，这种锻炼方式是直接花费金钱提升武器的攻击力，每提升一点攻击力便需要花费一定数额的金钱，而攻击力提升数值越多，提升一点攻击力所需要的金钱也就越多，推荐用于在后期强化极品武器；第二种锻炼方式为特殊锻炼，该锻炼方式允许玩家选择一把需要锻炼的武器，之后再选择一把媒体武器，之后即可花费金钱，将媒体武器上的一个附加效果转移至对象武器上，媒体武器则会消失。当转移的附加效果是对象武器上已拥有的附加效果时，两个效果将会合并且叠加。

战场篇

战斗准备

与系列正统作品一样，在战斗开始之前，玩家能够在战斗准备画面了解关卡信息，变更武将的装备以及对武将的初期配置进行调整。战斗准备画面中会有一张战场的缩略图，帮助玩家了解概况，缩略图上方则是战斗的胜利与失败条件。当然除了战斗准备界面，玩家也可以在战斗期间按下OPTIONS/START键，调出战场菜单以查询战场信息。下面便对战斗准备菜单进行简要说明。

武将能力说明

图标	说明
蓝色	我军单位
红色	敌军单位
绿色	友军单位C
灰色	墙壁、柱子（无法直接通过）
黄色	目标地点、目标单位等
橙色	门

战斗准备菜单说明

项目	作用
配置	配置出击武将以及武将的初始位置
武将编成	调整武将的装备、道具、技能等
战场情报	查看敌我单位的详细情报
战功目标	查看本战额外目标的达成要求，达成后能获得额外奖励
指南	查看关于游戏的各项说明
オプション	更改游戏中的各种设定，或是返回大地图或画面等
开始战斗	正式进入战场开始战斗

战场画面详解



①单位情报
②共鸣槽
③士气槽
④移动范围
⑤共鸣范围
⑥单位方向

移动

本作的武将移动顺序与大部分传统SRPG有所不同，武将之间并不存在行动的先后顺序。在我方行动阶段，玩家可以自由选择想要优先移动的目标，我方武将可以在蓝色的移动范围内自由移动。值得注意的是，本作也存在Z.O.C的设定，也就是我方武将的移动会被相邻的敌方单位阻挡，不过速度型武将不受该设定的影响。此外，玩家在移动前可以按下□键，打开危险领域的显示，此时战场上出现红色感叹号的范围，即可能遭受敌方攻击的范围，应当避免让体力较低的武将进入这些区域。



攻击系统

相比其他SRPG作品，本作的攻击系统十分独特。当玩家选择了“攻击”指令后，便会进入攻击技登录界面，此时可以在行动力的允许范围选择多个攻击技进行攻击，攻击技所消耗的行动力以及武将剩余行动力都会在画面中直观显示出来。在行动力允许的情况下，玩家可以重复选择同一种攻击技，也可以选择不同的攻击技进行攻击，每个攻击技都可以单独选择攻击的方向与目标。在选定攻击目标时，玩家可以直接看到攻击技能对敌人造成的大致伤害，以及是否能将敌人击败。当玩家完成攻击登录，且有行动力剩余时，这部分行动力会累计到下一回合之中，因此适时地积攒行动力用于爆发攻击，也是需要学会的战术之一。

在攻击登录完毕后，武将便会按照玩家的登录设定实行攻击，此时玩家可以在画面左侧看到武将造成的实际伤害以及成效，如果出现“CRITICAL”字样，则代表攻击造成会心一击；如果出现“MISS”字样，则代表攻击被回避；如果出现“GUARD”字样，则代表攻击被防御。本作中玩家的攻击方向不同，攻击效果也会存在差异，从侧面、背面进行攻击时，伤害会提升，目标敌人头上会出现“WEAK”字样，侧面攻击时伤害提升15%，背面攻击时伤害提升30%；当从正面攻击处于防御状态的敌人时，伤害便会降低，目标敌人头上会出现“RESIST”字样。除了攻击方向会影响攻击成效外，游戏中也有着高低差的设计，不过与其他游戏不同的是，高低差并不会影响攻击成效，而是当武将处于不同高低差时，互相都不能成为近距离攻击的目标，远距离攻击则可以无视高低差，攻击处于不同高低差下的敌人。

攻击技

攻击技是武将的主要攻击手段，每名武将都拥有多个性能差异较大的攻击技，并且在升级后能够学到更多的攻击技，部分攻击技也能随着武将升级得到强化，成为“EX技”。玩家可以在武将编成画面以及攻击登录时，查看到各攻击技的详细情报，这些情报从左至右依次为技名、所需行动力、攻击力、共鸣槽积攒量、特殊效果以及攻击范围。值得一提的是，攻击技的范围除了有具体范围外，还拥有近距离攻击以及远距离攻击两种类型，近距离攻击的攻击方向只能在武将周围的四个方向间更变，远距离攻击的具体范围则可以在一个大范围内自由变动。部分攻击技带有特殊效果，特殊效果中既有提升自身能力的效果，也有降低敌人能力或为敌



人施加异常状态的效果，多加利用能够使得攻关更为轻松。

攻击技中比较特殊的是无双乱舞，无双乱舞除了会消耗较多的行动力外，还需要在无双槽处于 1 格以上时才能释放，释放后会消耗无双槽，不过无双乱舞无论是攻击范围还是攻击威力都十分强劲。无双槽的积攒方式十分简单，攻击敌人或被敌人攻击，都能使无双槽得到增长。

士气槽

士气槽显示了敌我双方的士气情况，其中的蓝色部分代表我方士气，红色部分代表敌方士气。士气槽会对武将的能力产生影响，我方士气越高，武将所能造成的伤害也就越高，反之则会下降。提升士气槽的方法十分简单，只需不断击破敌人便可。

玉之力

玉之力是本作原创女主角黎霞所持有的特殊力量，在特定的战斗中，可以将黎霞移动至战场上的指定地点并且选择使用玉之力，便可以发挥出足以改变战局的强大力量。

共鸣



共鸣也是本作的特色系统之一，运用得当的话拥有扭转战局的力量。当画面上方的共鸣槽积攒至最大时，并且当有武将处于共鸣发动者的共鸣范围中时，便可以发动共鸣。共鸣的参与者最少为 2 人，最大为 9 人，这些武将必须处于共鸣发动者的共鸣范围之中，武将的共鸣范围由其武将类型决定，具体可以参考下面的图示。共鸣发动后，所有参与共鸣的角色会回复 5 点行动力，已经行动过的角色将获得再次行动的机会，并且攻击所获得的经验值将被所有共鸣参与者共有。因此，想要发动共鸣时，建议优先选取出一名发动者，之后让其余参与者进行行动，并确保他们的待机位置能够处于发动者的共鸣范围内。待除发动者外的参与者们都行动完毕后，再将发动者移动至合适的位置发动共鸣，便可以最大化共鸣所能带来的增益。

当最后一名共鸣参与者行动完毕后，玩家还可以在该武将周围 5 格范围内选择一个 3×3 的区域发动“共鸣乱舞”，对该区域的角色造成大伤害。在“共鸣乱舞”的演出过程中，玩家还可以通过连打○键，使得乱舞获得伤害加成，提升最终的伤害倍率。参加乱舞的角色越多，所能提升的倍率上限也就越高。值得一提的是，当玩家的攻击达成特殊条件时，共鸣槽的积攒量便会获得额外加成，特殊条件分别有三种，分别是攻击技的攻击范围内均有敌人被攻击且命中，被攻击单位被击破以及使用了多个不相同的攻击技进行攻击。多加利用这些特殊条件，能够使得共鸣槽的积攒变得十分简单，如果敌人数量够多的话，配合武将共鸣，甚至可以使得共鸣槽一直处于攒满的状态。

共鸣范围一览

武将类型	范围图示
攻击型	
防御型	
技巧型	
速度型	
智慧型	

奖杯相关

综述

本作的奖杯大部分都不难获得，不少奖杯在一周目的正常游戏过程中即可轻松解锁，部分特殊条件的奖杯也只需要稍加安排即可获得。而武器与天绊镜事件的收集，在二周目游戏的过程中稍花时间即可搞定。不过有一个奖杯的存在，导致本作的白金时间成倍增长，那便是“天衣无缝”。该奖杯要求玩家完成所有武将的八卦泉升级，八卦泉的填充需要消耗大量的 SP，而游戏中并没有可以快捷刷 SP 的手段，以至于到了二周目时，才有可能将主力武将的八卦泉填满。而游戏中有着数十名可用武将，其最终的工作量可想而知。

奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	英杰传	获得全部奖杯
金杯	志を受け継ぎ、未来へ紡ぐ者	通关2周目游戏
金杯	人生行路	观看过所有武将的天绊镜事件
金杯	天衣无缝	填满所有武将的八卦泉
银杯	神算鬼谋	1回合内发动3次共鸣
银杯	一身是胆	赵云累计击破1000个单位
银杯	一骑当千	单人出击并击破20个单位以上
银杯	堆金积玉	持有金额达到1000000以上
银杯	武器搜集	获得过所有种类的武器
银杯	道具搜集	获得过所有种类的道具
银杯	千军万马	将1个单位的等级提升至最大
银杯	百战炼磨	完成所有自由战斗
银杯	一网打尽	1次共鸣中击破15个单位以上
银杯	百花缭乱	5种类型的武将均发动过共鸣
银杯	电光石火	1回合内取得战斗胜利
银杯	画龙点睛	共鸣乱舞的伤害加成倍率提升至100%
铜杯	常山より夜は明ける	完成第1章
铜杯	洛阳は焦土と化す	完成第2章
铜杯	徐州に未练を残し	完成第3章
铜杯	下邳は兽の手中に	完成第4章
铜杯	下邳城を制す土と水	完成第5章
铜杯	江东に若き虎は驱ける	完成第6章
铜杯	新野より仁は再出发す	完成第7章
铜杯	赤壁に揃った四つの力	完成第8章
铜杯	成都を包む悪しき雾	完成第9章
铜杯	世界は终わり、世界は始まる	完成第10章
铜杯	狮子奋迅	发动过共鸣
铜杯	急速充电	1回合内发动2次共鸣
铜杯	日进月步	使用过EX技
铜杯	金城铁壁	5个单位执行“防御”指令后结束回合
铜杯	运命交差	观看过天绊镜事件
铜杯	天变地异	发动过玉之力
铜杯	不挠不屈	失败后重新开始战斗
铜杯	天下无双	使用吕布击破敌人
铜杯	前后左右	1次攻击中对4个方向进行攻击
铜杯	四面楚歌	前后左右被敌人包围
铜杯	危急存亡	同伴被击破，我方只剩下1个单位
铜杯	免许皆传	完成所有教学战斗
铜杯	桃园の誓い	刘备、关羽、张飞共同发动共鸣乱舞
铜杯	五虎大将军	关羽、张飞、赵云、马超、黄忠共同发动共鸣乱舞
铜杯	魏の五将军	张辽、乐进、于禁、张郃、徐晃共同发动共鸣乱舞
铜杯	孙家集结	孙坚、孙策、孙权、孙尚香共同发动共鸣乱舞
铜杯	魏吴蜀同盟	曹操、孙权、刘备共同发动共鸣乱舞
铜杯	豪华绚烂	5名女性角色共同发动共鸣乱舞

读者的400期寄语

半熟の败犬·火华：2001 年至今，过的真快，转瞬已经 400 期了，经历了沧海桑田时光变换，送走了老人也迎来了新面孔，不变的是对游戏的热情热忱和热爱，是那份匠心的执着与坚守，UCG，我们同在。

THE iDOLM@STER PLATINUM STARS
アイドルマスター プラチナスターズ

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 哪尼 美编 NINA

作为次时代主机平台上的第一款《偶像大师》，本作依然不是正统序号作品。而事实上相比前作《偶像大师 One For All》，《白金星光》离系列的传统玩法已经越来越远——育成系统大幅削弱、剧情部分简化、演出玩法朝音乐游戏靠拢，我们不能抱着守旧的目光来批判这种改变，相反这其实是符合时下大多数玩家游戏习惯的，只能说开发商在系统设计上还需要进一步打磨，过于简单的刷刷刷和课金系统实在让人有种玩手游的错觉。当然，如果你只是想欣赏喜欢的偶像在舞台上闪耀着白金星光，那么本作的画面表现和 Live 演出绝对能让你一本满足。

偶像大师 白金星光	BNEI	模拟育成
PS4 アイドルマスタープラチナスターズ		日版
2016年7月28日 售价为8200日元	本地1人	对应玩家年龄：12岁以上

主界面功能及元素

①**ライブ**：选择本周进行的Live演出

②**营业&レッスン**：选择本周进行的工作或是课程

③**セッティング**：更换服装饰品、组合成员设定、更换乐曲、查看所有偶像状态

④**仕立て屋**：升级服装/饰品、制作新服装、购买辅助道具

⑤**S4U**：Stage For You功能，自由搭配舞台、服装和角色，欣赏偶像们的演出

⑥**765ショップ**：PSN商店，用于购买网络配信的DLC等增值内容

⑦**メール**：邮件列表，查看所有人发来的邮件通信。系列传统DLC项目，想要查看偶像发来的邮件请购买相应DLC，有一定几率触发EX BURST加成。



⑧**765パッド**：765事务所专用平板电脑，查看记录、排名、游戏设定等。

⑨**当前时间点、领队偶像的亲密度**

⑩**一些基本信息**：当前资金总额、组合名、制作人名

读者的400期寄语

頭抽樽：不知不觉也 400 了，200，300 我都经历过……突然感慨自己真的大了，老了。高中的时候还曾兴致勃勃要去游戏机编辑部工作，真没想到一转眼十几年过去了，岁月不饶人，愿贵刊越来越好！

Live演出

Live 几乎就是本作的主体，成功完成 Live 后必定会获得相应金钱、粉丝和经验值，如果 Live 右侧的描述板中最后两栏标明有“报酬”或“EX 报酬”，那么只要达成 Clear 或 EX Clear 就可以获得对应的奖励了。

除了这些固定项目外，也有一定的几率得到主办方送出的礼物——包括服装、饰品或道具，以及来自粉丝的“礼物箱”，礼物箱中也可以随机开出服装、饰品或道具，进行 Live 是获得这些礼物的惟一途径。



上图所示红框中为 Live 描述版，从上至下分别为：

达成 Clear 需要的分数
达成 EX Clear 需要的分数
完成 Live 后获得的基本金钱（可通过技能加成）
完成 Live 后获得的基本粉丝数（可通过技能加成）
完成 Live 后获得的基本经验值（可通过技能加成）
Clear 评价可获得的额外报酬
EX Clear 评价可获得的额外报酬

风格与印象

Live 的风格（**タイプ**）与印象（**イメ－ジ**）类型不尽相同，需要玩家在偶像的着装上进行相应的搭配。是否适合可以通过下图中红框标注的位置来判断，红色笑脸为最佳，蓝色丧脸则表示必须要做调整，实在无法完全匹配起码要保证是空白的。



①**风格**：带有 T 字标识的便是风格，一共有“**アイドル**（偶像）”、“**ハ－トフルレディ**（甜心小姐）”、“**キラキラガ－ル**（闪亮女孩）”、“元気娘☆（活力少女）”和“**シャイニ－スタ－**（耀眼明星）”五种。请尽可能选择与 Live 风格相符的服装，否则每个音符的基础分会被大大降低，其中的分数差距是难以通过高稀有度服装来弥补的，即便能够过关也几乎不可能拿到的 EX Clear 评价。当然也存在一些特殊情况，比如风格显示“**スタンダ－ド**”的 Live 表示没有限制，玩家只要选自己所拥有的最好服装即可。另外在配信的 DL Live 中出现了新的风格。

游戏早期可能会遇到缺少某种风格服装的情况，低等级 Live 的分数要求比较宽松，此时可以选一件其他风格且稀有度较高的服装强行过关（不出现蓝色丧脸即可），不过只适用于 Live Rank 和服装 Rank 差距较大的情况，而像在 A Rank 的 Live 中企图用其他风格的 S Rank 服装过关则是不太现实的，这个时候还是老老实实地打之前的 Live 刷箱子开服装吧。

②**印象**：印象分为 CUTE、COOL、CLEVER 和 COSMIC，服装也是根据这四种印象为大类进行划分的。A Rank 以上的 Live 开始会出现印象的要求，选择印象相符的服装在发动“回忆魅力”时会有更高的分数加成，不过对成绩的影响不如风格那么大，因此可以在保证风格相符的前提下再考量印象部分。

四种印象存在两种相斥的情况：CUTE 与 COOL 相斥、CLEVER 与 COSMIC 相斥，请尽量避免所选的 Live 和服装搭配上出现相斥的问题。



Live种类



□右上角带有“高难度ライブ”标志的Live要求更高。

Live 一共分为三个种类：Rank Live、SP Live 和 DL Live，按 L1/R1 键进行切换。

Rank Live

普通的 Live 演出，按照 Rank 分为 F~S 共 7 个档位，只有当领队偶像（Leader）的 Rank 达标后，才会解锁对应 Rank 的 Live。注意是以领队偶像的 Rank 为准，即便你的组合中有高 Rank 偶像，只要领队 Rank 不达标，依然无法挑战高 Rank 的 Live。也就是说 13 位偶像分开培养，从 F~S Rank 需要经历 13 遍。

每个 Rank 下包含的 Live 不尽相同，一般来说只要达成 Clear 评价后就会开启新的 Live，系统会以粉色感叹号的标志提醒玩家，右上角带有“高难度ライブ”红色标志的 Live 在分数上的要求会更加严格。

SP Live


■全员参与的All☆Star Live。

当时间推移到某个节点（比如春季、圣诞节），或是培养的偶像达到新的状态等情况下，便会召开特殊的Live，涵盖不同的Rank，这些Live统统归在SP Live的分类下。一般情况下与时间点相关的Live只会存在一周(游戏内时间)，无论成功与否或是直接错过，那么就只能等到下一年的相应时间节点时才会再次出现。而与偶像状态相关的Live，比如个人演出的Solo Live等，则没有时间限制。另外，有些SP Live需要玩家达成EX Clear才会继续解锁，还有一些完成后便消失的“一次性Live”，大家可以尽量以EX Clear来完成。总的来说，如果出现SP Live的话，那么便可以作为当周优先考虑的目标。

这里还要举一个比较特别的例子：每年春第12周固定举办SP Live——“All ☆ Star××××和“765プロ××××”。两者以一年为周期交替解锁，比如前一年举办All ☆ Star Live，那么接下去一年则解锁新的765プロ Live（当然前提条件是前一次Live拿到了Clear评价）。春第12周玩家只能从中选择其一而不能进行Rank Live或是其他工作，由于这两种Live越往后越难，觉得当前状态无法过关的玩家也可以选择挑战已经完成过的Live。虽然失败了也不会有惩罚，但毕竟这两种Live的报酬颇高，还是不要浪费机会。

无论玩家当前培养了几名偶像，All ☆ Star Live和765プロ Live都是13人全部参与的，但形式上有所差异。前者是以3人、5人、5人的阵容自由选择3首曲目进行演出，成功后的安可演出是13人同场的播片（曲目为《Happy!》和《ザ・ライブ革命でSHOW!》这两首新歌2选1交替出现）；后者是以3人、5人、5人的阵容选择一首组曲进行演出，成功后的安可演出就是将刚刚的演出重复一遍。



DL Live

官方通过网络配信的追加Live活动会收录于此，应该都会是免费提供的，目前已推出了第一次的DL Live，具体内容可参阅后文的“额外内容部分”。

Live流程

前期准备



确认要进行的Live后便开始进行前期准备，主要分为以下几个部分：

1、コーディネート：根据Live要求更换服装和饰品，主要从以下几个方面做考量。嫌麻烦也可以按□键让系统自动根据Live的风格进行搭配，之后再小范围微调。

风格 / 印象：首先服装的风格和印象尽量与Live要求相符。

APPEAL值：APPEAL值越高越好，在保证风格没问题的前提下，一般挑高Rank和高Lv的服装饰品就行。

技能：当然也不能只追求APPEAL，有时候适当放弃一点APPEAL值来换取优秀的技能搭配也是非常值得的。

①游戏提供了5个组合位供玩家设定不同的服装搭配，并允许自定义名称，设定好之后通过L1/R1进行切换。

②服装或饰品的简要描述、基础APPEAL值及所附带的技能名。按下触控板的左下角可以查看技能的详细效果。

③右侧部分为当前领队偶像（Leader）的各项情报，以及当前Live的情报。按下△键可以查看当前装扮搭配所拥有的所有技能。

④一些快捷操作，比如L2/R2键可以将预览形象切换为队伍中的其他偶像，□键可以让系统优先根据风格自动搭配装扮。



2、ユニット：选择和调整演出组合，以及其中角色的站位。Normal1、Normal2、Normal3分别对应双人组合、三人组合和五人组合，支持最多三人演出的Live可以在Normal1、Normal2间切换，支持最多五人演出的Live则可以在Normal1、2、3间切换。MEDLEY和ALLSTAR则分别对应“765プロ××××”和“All ☆ Star××××”这两种SP Live，普通Live中无法选择。





3、乐曲：挑选 Live 中要演出的曲目，一般来说根据个人口味选择即可，想要刷分则尽量选择 Master 难度、高 Rank 和音符数多的曲目。

4、Pドロップ：这便是本作中最丧心病狂的课金元素——糖果。上文中说到完成 Live 后得到的礼物箱中能够开出服装、饰品和各种各样的道具，可以说是入手新物品的重要途径，但礼物箱并不是每场必出，数量也很少。而 Pドロップ（糖果）就是必出箱子的保障，吃几颗就能在 Live 后得到几个礼物箱，实际上几乎等同于直接花钱买礼物。玩家可以在“Pドロップ购入”一栏中购买后使用，11 连 71 港币，最高的 60 连只要 356 港币更加实惠哦！

不过这里要提醒一下各位制作人，吃糖果只能保证获得礼物箱的数量，并不会提高金箱子或银箱子的出现几率，至于箱子里能开出来什么东西也依然是随机的，而且没有保底机制，不管你是 11 连还是 60 连，该脸黑还是跑不掉的。

5、所持品：查看或使用目前拥有的物品。其中アイテム一栏中各种道具的具体作用，可以参阅后文中的“道具一览”部分。

正式演出

在前期准备中调整至最优状态后，选择最左边的 LIVE START！就可以正式进入演出了。和正统作品不同，本作的演出部分基本上就是一款节奏判定类的音乐游戏，由于计分系统涉及到多个方面，因此具体的玩法放到后文的“Live 玩法”部分详细说明。

Live 演出不会在中途强制失败，玩家也可以随时按 Option 后选择“リスタート”从头开打。结束时分数不达标则视为演出失败（Failure 评价），此时系统会询问你是否重试（リトライしますか？），选择“いいえ”直接结束，而选择“はい”则可以重新挑战，并允许玩家变更服装搭配（曲目不可变更）。

安可演出



成功完成 Live 后会进入安可阶段，大部分情况下就是重复一遍刚刚的演出，不需要玩家再做任何操作，不过可以根据屏幕上的按键提示调整镜头角度或是发动特写等，也可以按 R3 键隐去提示界面单纯欣赏。安可结束后游戏会提示是否保存这次 Live，保存后可以在“765 パッド”的“アルバム”中查看。当然想要节省时间的话也可以按 Option 后选择スキップ直接跳过安可阶段。

礼物箱



完成 Live 演出后有一定的几率获得礼物箱，除了一些特别的 Live，平均需要完成 3~4 回 Live 后才能获得（花钱购买“糖果”可以保证获得礼物箱），箱子内会随机出现服装、饰品、道具等不同的物品。而礼物箱本身还分为金、银、普通三种稀有度，高稀有度的箱子有机会开出更好的物品。

Live玩法

基本操作

音符	按键
	普通音符，分别对应○、□、△三种按键
	长押音符，同样对应○、□、△，按下直到长条结束后松开
	同时押音符，分别对应○+→、□+←、△+↑，同时按下对应按键即可
	回忆魅力音符，对应×键，成功判定后会有偶像的特写演出
	划动音符，来回划动触摸板直到长条结束
	EX BURST音符，按下触摸板即可，成功判定后会有偶像的“爆发演出”。

界面元素

①音符判定区，会显示单个音符的判定情况、得分、以及当前的连击数

②当前获得的总分

③可发动回忆魅力的次数

④充能（チャージ）等级，发动多人 EX BURST 的先决条件

⑤热度槽，随着分数上升而上涨，达到 Clear Line 的位置后表示已经达到过关要求，热度槽全满则表示达成 EX CLear评价。



计分系统

Live 演出的计分系统不算复杂，但涉及到多个方面的数值，这里为大家详细解析。

基础分

首先○、□、△这三种单键音符都有一个基础分，双键音符的基础分是单键音符的两倍。基础分主要受队伍整体 APPEAL 值影响，APPEAL 值越高则基础分越高，因此可以通过装备更好的服装 / 饰品，或是提升偶像等级来尽可能拉高基础分。

需要注意的是，基础分并没有一个固定的标准，而是会根据玩家所选的 Live 和曲目进行动态调整。也就是说在相同一场 Live 中，不同曲目、不同难度下单个音符的基础分是有所差异的，这是因为每首曲目的音符总数不同，系统会通过动态调整基础分使最后的总分相近。因此选择高难度或是音符数多的曲目并不会在分数上带来绝对的优势，不过由于连击奖励的存在，还是有一定帮助的。

判定评价

音符的判定评价分为 Perfect、Good、Normal 和 Bad，Perfect 评价才能拿到完整的基础分，否则得分会有不同程度的降低。另外 Perfect 和 Good 都计入连击数中，能全 Perfect 自然是最好，偶尔有几个低评价也不会有太大的影响。

曲目的整体评价分为 Clear 和 EX Clear，除了可以在 Live 开始前从描述板上确认所需要的分数外，在游戏时则可以直观地通过热度槽来判断，达到 Clear Line 后获得 Clear 评价，热度槽充满后获得 EX Clear 评价，取得的评价会显示在 Live 选择界面上。

连击奖励

连击数并不会提升基础分，不过每完成 10 次连击就能得到 50 分的加成。如果一首歌的总音符数为 300 且以全连状态完成，那么获得的加成分为 (300/10)*50=1500。因此虽然系统会通过动态调整来保证每首歌的总得分相近，但由于连击加成的存在，音符数高的曲目在刷分上还是有帮助的。

另外加成分数还会随着曲目等级的上升而增加，每增加一级提高 25 分，最高能提高 225 分，还是以 300 音符为例，此时全连能够得到的分数加成为 (300/10)*(50+225)=8250，颇为可观，如果装备相关的连击奖励技能还能进一步提升。有关曲目等级的说明可以参照后文的“曲目 Ramk”部分。

回忆魅力

回忆魅力（× 键）的得分与队伍整体的 OMOIDE 值相关，而根据装备相关技能的不同也会发生变化。简单来说，OMOIDE 值越高、以及回忆魅力的演出人数越多，则得分越高。

单首曲目演出中发动回忆魅力的次数与领队偶像的亲密度挂钩，几级亲密度就能发动几次。由于回忆魅力的得分本身就比普通音符的基础分要高出不少，因此更多的次数能够在分数上带来比较明显的优势。



多人回忆魅力的触发方式

想要触发 2 人以上的“回忆魅力”需要装备相应的技能，一共有四种，具体作用可以参阅后文“技能一览”中的“回忆魅力技能”部分。由于 2 人以上回忆魅力的得分能够成倍增长，因此适当地进行技能搭配对取得高分会有不小的帮助，这里举一个简单的例子：

领队亲密度为 5（能够发动 5 次回忆魅力），并且这是一次 5 人参与的演出，那么想要达成 5 人的回忆魅力需要同时装备“ドライブデュオ（2 人）”、ドライブトリオ（3 人）”和“ドライブクインテット（5 人）”三个技能，这样回忆魅力的人数便会按照 1 人→2 人→3 人→5 人的顺序递增，在第四次回忆魅力时达到 5 人。

要注意回忆魅力的人数是不能“越级增加”的，不能只装备高人数的回忆技能，且中途若有某一次判定失败了，那么下一次的回忆魅力会回到最基本的 1 人并重新按顺序递增。

EX BURST

EX BURST 音符会有大幅度的分数加成，幅度与队伍整体的 BURST 值、以及“爆发演出”中的人数相关。BURST 值越高则基本得分越高，而人数越多则得分会有成倍的增长（特殊单人演出为特例）。

EX BURST 每首曲目中只能发动一次，成功完成判定后，除了本身有较大幅度的分数加成外，在这之后所有音符的基础分都会变为原来的两倍，只要保持连击数不断就可以一直持续到歌曲结束（若中途断连则效果消失），是非常重要的刷分点。想要取得高分，起码在最后这个段落里要保持全连。





读者的400期寄语 有天下流星 86950：我的 UCG 时光是 2002……2010 年。以前怀着激动的心情看的杂志。时光飞逝。

多人BURST的触发方式

和“回忆魅力”类似，人数越多的 EX BURST 得分会成倍增长，想要达成多人 EX BURST 有两个先决条件——1、チャ－ジ等级达标；2、装备了相应的多人 BURST 技能。关于第一点如何提升チャ－ジ等级在下一条“チャ－ジ等级”中具体说明，关于第二点则可以参考后文“技能一览”中的“EX BURST 技能”部分。这里举一个简单的例子：

在一首 5 人演出的曲子中，若想达到 5 人 BURST，首先需要装备带有“クインテットバ－スト”技能的服装，其次通过搭配饰品使得最终拥有“チャ－ジ Lv1”、“チャ－ジ Lv2”、“チャ－ジ Lv3”的技能。此时完成三次“回忆魅力”后便可以将チャ－ジ等级提升至 Lv3，在这个状态下发动 EX BURST 即可出现 5 人演出。

チャ－ジ等级

チャ－ジ（Charge）一共分为三个等级，如果玩家装备了带有“チャ－ジ ×××”技能的饰品，那么在演出中每发动一次“回忆魅力”就可以让チャ－ジ提升一级。チャ－ジ等级不会直接在分数上带来加成效果，但如上文所说会影响 EX BURST 的演出人数与得分。需要注意，チャ－ジ等级不可越级增加。

刷分技巧总结

1. 选择音符数量较多的曲目并优先提升它们的 Rank：

三人曲推荐《**キラメキラリ**》（Master 难度音符数 358）

五人曲推荐《自分 REST@AT》（Master 难度音符数 301）和《**ザ・ライブ革命で** SHOW！》（Master 难度音符数 300）

2. 在风格和印象相符的前提下，尽量选择高稀有度的服装和饰品，通过提高 APPEAL 值来提升音符基础分。

3. 尽量以全连甚至全 Perfect 的状态完成演出，尤其是发动 EX BURST 后直到结束时的部分。

4. 装备连击加成的技能：

比如“**チエインボ－ナス** XX”和“**チエンコンプ** XX”

5. 尽可能发动多人“回忆魅力”和多人 EX BURST



营业&レッスン



营业 & レッスン是除了 Live 之外能够进行的第二类活动，同样以周为单位进行，分为通常营业、资金营业和レッスン三类。

通常营业

普通的偶像工作，不需要任何条件就能进行，完成后的报酬为金钱，等级越高的工作获得的金钱上限越高。观看完一小段工作相关的剧情后就会进入摇骰子阶段，骰子数量与当前偶像的亲密度等级挂钩，几级亲密度就能拿几个骰子。左侧夹板上显示的是此次的“工作业绩”，分为 Perfect、Good、Normal 和 Bad 四种评价，并分别对应不同范围内的骰子点数总和，评价越高则得到的金钱越多（Perfect 评价即可获得上限值）。



进入摇骰子阶段后系统会先随机给出一个点数，玩家觉得满意的话可以直接按○键确认，反之则可以按 × 键重摇。此时只要晃动手柄试试自己的手气即可，一共有 15 秒的时间供玩家反复尝试，时间耗尽后则默认以最后一次的点数为准。工作评价的高低基本上就是拼人品而已，当然努力提高偶像的爱心等级来获得更多的骰子数量也是获得高评价的保障。

通常营业一览

名称	报酬	费用	解锁条件
Lv1イベントのお仕事	金钱100～2000	0	偶像Rank达到F
Lv2料理番组のお仕事	金钱100～5000	0	偶像Rank达到E
Lv3ステ－ジのお仕事	金钱100～10000	0	偶像Rank达到C

资金营业

需要花费金钱才能进行的工作，完成后的报酬为增加粉丝数量，等级越高的工作所需要的金钱越多，能够增加的粉丝上限也会相应提高。基本玩法与“普通营业”别无二致，依然考验玩家的人品。当然若是后期骰子数量增加后，也不失为一个用金钱“买粉”的捷径。

资金营业一览

名称	报酬	费用	解锁条件
Lv1合宿所の密着取材！	粉丝数1000～4000	2000	偶像Rank达到F
Lv2舞台裏の密着取材！	粉丝数1000～16000	8000	偶像Rank达到D
Lv3ステ－ジ裏の密着取材！	粉丝数1000～100000	45000	偶像Rank达到B

レッスン（课程）

进行课程同样需要花费金钱，等级越高的课程越贵，完成后的报酬为 BURST、OMOIDE 和 EXP 等数值上的加成。课程训练基本上就是各种各样考验玩家反应力和记忆力的小游戏，最后会根据实际的完成情况给出评价，而不再是依靠骰子这种运气成分居多的的形式，想要拿到高评价的话不妨多多练习。

读者的400期寄语 如果＿荣子：第一次看的时候还在读初中，那时还被老师没收过。现在已经为人父亲了。

增加BURST次数的课程——バーストレッスン

打地鼠式的游戏，考验玩家的反应力，以最快速度将摇杆推至圆圈出现位置并按下○键，填满九宫格后出现触摸板操作的 EX BURST，完成后即可获得 Perfect 评价。



增加经验值EXP的课程——コスメレッスン

考验玩家记忆力的游戏，快速记住画面中不同化妆品的分布位置，之后根据游戏的提示，从翻面的卡片中选出对应的那种化妆品。限制时间内达到规定的分数后可以获得 Perect 评价。





增加OMOIDE次数的课程——表现力レッスン

考验玩家反应力的游戏，以最快的速度从漂浮的字段中找出并点击与提示相符的方块，在限制时间内达到规定分数后可以获得 Perfect 评价。

レッスン一览

名称	报酬	费用	解锁条件
Lv1バーストレッスン	BURST次数增加1～5	5000	偶像Rank达到D
Lv2バーストレッスン	BURST次数增加1～10	10000	偶像Rank达到C
Lv3バーストレッスン	BURST次数增加3～20	20000	偶像Rank达到B
Lv1表现力レッスン	OMOIDE次数增加1～10	1000	偶像Rank达到E
Lv2表现力レッスン	OMOIDE次数增加1～20	7000	偶像Rank达到C
Lv3表现力レッスン	OMOIDE次数增加3～40	12000	偶像Rank达到B
Lv1コスメレッスン	获得经验100～3000	500	偶像Rank达到F
Lv2コスメレッスン	获得经验100～10000	5000	偶像Rank达到D
Lv3コスメレッスン	获得经验1000～25000	12000	偶像Rank达到B

乐曲相关

曲目列表

本作一共有 18 首单曲，外加两首“765 プロ Live”专用的组曲。所有的单曲都支持单人、双人或三人演出，而带有“Quintet”标识的单曲最多支持 5 人同场演出。

单曲的解锁方式很简单，制作人 Rank 每提高一级就可以挑一首新歌。组曲只要进行“765 プロ Live”就能解锁。

曲名	BPM
Happy!	175
ザ・ライブ革命でSHOW!	162
THE IDOLM@STER	165
my song	104
私はアイドル	168
GO MY WAY	180
Honey Heartbeat	142
キミ☆チャンネル	143
READY!!	174
CAHNGE!!!!	170
自分REST@AT	171
99 Night	180
ビジョナリー	159
edeN	145
Vault That Borderline!	170
七彩ボタン	128
キラメキラリ	180
いっぱいいっぱい	161
キラキラいっぱいWAY!!MEDLEY	–
THE H@PPY LIVE MEDLEY	–

注：红字标注为支持5人演出的曲目，蓝字标注为组曲

曲目难度

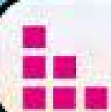
由于采用了音乐游戏的玩法，本作也有了更加明确的难度分级。命名上借鉴了 PSP 平台的《闪亮音乐祭》，分为 Regular、Debut、Pro 和 Master。其中 Regular 和 Debut 在获得歌曲时便开放，完成一次 Debut 难度后开放 Pro。当偶像 Rank 达到 B，并以 EX Clear 的评价完成所有的 EX Live（包括最后的单人 Live），之后每首歌再完成一遍 Pro 难度后，即可解锁最高的 Master 难度。

总体而言所有曲目的难度都不高，感觉上比《闪亮音乐祭》更低一些，更别提《歌姬计划》或是《太鼓达人》这类作品了，稍微熟悉音乐游戏的玩家都能轻松全连，因此几乎不必担心因为自己的技术问题拉低分数。高难度 Live 中想要拿高分的关键还是得靠“爱和钱”，没有好的服装饰品或是技能，就算你花式打出全 Perfect 也没用。

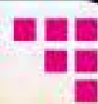
而且虽然采用了音乐游戏的玩法，但系统并没有给予技术好的玩家什么特别的奖励和关照，除了玩家自己通过装备一些连击奖励的技能后能够多拿到一点分数外，就没有其他优势了，甚至也没有任何特殊标志来表示该曲目是在全连状态下完成的，难以调动玩家挑战的积极性。



读者的400期寄语 che_benbin：高中时候每个月两本的 UCG 大概就是最大的娱乐消费了。



曲目Rank



曲目分为10个Rank等级，提升Rank惟一的作用是让连击奖励分提高，每提高1级额外增加25分。

升Rank的方法很简单，不断选择该曲目进行Live即可，达到最高Rank一共需要演出200回，20首曲目就是4000回。看上去确实很惊人，不过可以使用“音乐杂志”类的道具一口气提升演出次数，比如使用一本“音楽雑誌【ALL】”可以增加30次演出回数，当然这种方便的道具也是需要看运气才能得到的。

Rank	名称	升级所需演出次数	连击加成分数
1	NEW	8	50
2	FRESH	8	75
3	KEEP	16	100
4	BREAK	20	125
5	MAJOR	25	150
6	BRONZE	25	175
7	SILVER	30	200
8	GOLD	35	225
9	PLATINAM	35	250
10	LEGEND	—	275

制作人Rank

想要培养13名偶像就需要提升制作人Rank，升级的标准是所有偶像所拥有的粉丝总人数。因此想要更快地提升制作人Rank是有小技巧的——尽量选择5人演出且高Rank的Live（固定报酬中的粉丝数量更多），由于每个参加Live的偶像都能增加各自的粉丝数，那么参演人数越多自然增加的粉丝总量也就越大。

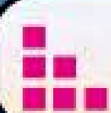


等级	总粉丝人数	称号	解锁内容
1	0	見習いプロデュ−サ−	歌曲+1
2	5,800	駆け出しプロデュ−サ−	培养第3位偶像、歌曲+1
3	25,000		培养第4位偶像、歌曲+1
4	65,000		培养第5位偶像、歌曲+1
5	150,000		培养第6位偶像、歌曲+1
6	300,000	新米プロデュ−サ−	培养第7位偶像、歌曲+1
7	450,000		培养第8位偶像、歌曲+1
8	750,000		培养第9位偶像、歌曲+1
9	1,050,000	中堅プロデュ−サ−	培养第10位偶像、歌曲+1
10	1,435,000		培养第11位偶像、歌曲+1
11	2,067,500		培养第12位偶像、歌曲+1
12	2,500,000	敏腕プロデュ−サ−	培养第13位偶像、歌曲+1
13	5,000,000		歌曲+1
14	15,000,000		歌曲+1
15	25,000,000	売れっ子プロデュ−サ−	歌曲+1
16	35,000,000		无
17	45,000,000		无
18	55,000,000	超売れっ子プロデュ−サ−	无
19	65,000,000		无
20	76,500,000	アイドルマスタ−	Pドロップ使用制限由50上升至200

偶像培养

在主界面进入“セッティング”后选择“アイドルステ－タス”可以查看当前所有偶像的培养情况，以下一一说明。





①偶像Rank



偶像Rank分为F~S级7个档位，与Live Rank挂钩——当领队偶像的粉丝数达标后会出现Rank Up Live，成功完成后才能提升Rank并解锁对应的Rank Live。

需要注意的是，每一位偶像的粉丝数是分开计算的，只要是参加Live演出的都可以增加各自的粉丝，但领队增加的粉丝数较多（差不多是其他人的两倍）。另外虽然大家能够一起增加粉丝，不过只有领队能进行Rank Up Live并提升Rank等级，其他队员即便粉丝数量达标了，也需要将其更换为领队身份后再一级级地进行Rank Up Live。

若想了解距离下一个Rank还差多少粉丝数，可以在Live选择界面按△查看，或是到“アイドルステ－タス”界面中进行确认。

②偶像等级（Lv.）

偶像等级依靠完成Live或工作后的经验值提升，等级越高则APPEAL基础值也会有所提升，从而提高在Live中的得分。等级不分领队和普通队员，参与Live演出的偶像都可以获得经验值并升级。

距离下一次等级提升还需要多少经验可以在“アイドルステ－タス”界面的EXP一栏中确认。



③偶像能力

能力	作用
APPEAL	最重要的属性，与音符的基础得分关系紧密。APPEAL值越高则单个音符的基础分越高。
BURST	与EX BURST的得分相关，有Rank设定。随着Live中发动EX BURSTR的次数增加，Rank就会随之上升，玩家可以在BURST数值的下方确认距离下次升级还需要发动的次数，可以借助相关的道具“バ－ストクッキ－”更快地提升。
OMOIDE	与“回忆魅力”的得分相关，有Rank设定，随着Live中发动“回忆魅力”的次数增加，Rank就会随之上升，玩家可以在OMOIDE值下方确认距离下次升级还需要发动的次数，可以借助道具“メモリ－アロマ”加快升级速度。

④亲密度

代表制作人与偶像间关系的亲密程度，进行Live和工作/课程、或是触发了相关的事件后会有所提升，当充满一整颗心形槽后便提高一级。

亲密度等级主要与三个系统相关：

1.Live中用于发动“回忆魅力”的心形数量，N级亲密度时一场Live可以发动N次“回忆魅力”。

2.偶像工作中最后用于评判结果的骰子数量，N级亲密度时拥有N颗骰子。

3.触发亲密度事件的必要条件。

⑤更换领队

领队（Leader）即为当前主要培养的偶像。只有领队可以提升Rank，每次Live获得的粉丝数量更多，以及能够触发个人亲密度事件等。制作人们可以在“**アイドルステ－タス**”界面中进行更换。

⑥查阅偶像事件

本作几乎没有剧情，惟一算是有所互动的部分就是“偶像事件”。每位偶像各有24个偶像事件、分为“个人事件”、“合宿事件”和“Live事件”三个大类，已经触发的事件可以在“**アイドルステ－タス**”界面中按□键进行确认或重新观看。所有事件的触发条件如下：

个人事件，一共12个，必须是领队才能触发：

编号	名称	触发时期及条件
1	出会い	加入组合时
2	ランクE：○○○○	达到偶像Rank E时
3	ランクD：○○○○	达到偶像Rank D时
4	ランクC：○○○○	达到偶像Rank C时
5	ランクB：○○○○	达到偶像Rank B时
6	EX LIVE	完成个人的EX Live时
7	ランクA：○○○○	达到偶像Rank A时
8	ランクS：○○○○	达到偶像Rank S时
9	ある夜の出来事1	亲密度达到2之后，随机触发的事件
10	ある夜の出来事2	亲密度达到3之后，随机触发的事件
11	ある夜の出来事3	亲密度达到4之后，随机触发的事件
12	ある夜の出来事4	亲密度达到5之后，随机触发的事件

合宿事件，一共10个，流程中全员皆可触发（7号事件除外）：

编号	名称	触发时期及条件
1	ある朝の出来事 1	每周早晨随机触发
2	ある朝の出来事 2	每周早晨随机触发
3	ある朝の出来事 3	每周早晨随机触发
4	ある朝の出来事 4	每周早晨随机触发
5	ある朝の出来事 5	每周早晨随机触发
6	誕生日の朝	该角色的生日当周触发
7	バレンタインデ－の朝	情人节当周触发（收到偶像送来的巧克力，限定当前Leader）
8	おかえりなさい 1	每周收工时随机触发
9	おかえりなさい 2	每周收工时随机触发
10	おかえりなさい 3	每周收工时随机触发

Live事件，一共2个，13人共同触发：

编号	名称	触发时期及条件
1	「Happy!」	完成All Star Live时
2	「ザ・ライブ革命でSHOW!」	完成All Star Live时

服装&饰品



服装&饰品Rank

服装和饰品的Rank由低至高分为F、E、C、D、B、A、S七个等级，Rank越高则基础APPEAL值越高，带有的技能数量越多，效果也更加优秀。每种服装和饰品的Rank都是固定的，无法通过后期的强化提升。

服装&饰品Rank与偶像Rank有所关联，如果其高于偶像当前的Rank，那么装备后效果会有所降低，具体会体现在APPEAL一栏下显示“APPEAL DOWN”。

读者的400期寄语 psipe：记得当年03年非典被封在大学里，每天都去学校里的书店看有没有最新一期的UCG，只有新UCG来的时候才有几天美好时光！转眼间已经13年了~

服装制作

服装除了通过 Live 的报酬、礼物和礼物箱中获得外，也可以使用金卡、银卡和铜卡进行制作（这些卡片的入手途径同样是完成 Live 后随机获得的。

在主界面选择“仕立て屋”后进入“お仕立て”选项就可以制作了，无论是金卡、银卡还是铜卡，每消耗五张可以制作一件衣服，至于会做出哪件则是随机的，金卡和银卡制作出高 Rank 服装的几率较高。



服装&饰品合成



虽然无法提升 Rank，但可以通过合成提高服装和饰品的等级（Lv）从而进行一定的强化。合成可以小幅提升 APPEAL 基础值，不过除非能够进行大量的合成，否则其实很难带来天翻地覆的变化。

在主界面选择“仕立て屋”后进入“お直し”选项就可以进行合成了，规则很简单——重复的服装/饰品进行叠加，每叠加一次提升一级。合成需要花费一定的金钱，叠加数量越多则花费越多。

技能一览

服装和饰品基本上都带有技能，这里给出技能列表及对应的效果供各位参考和搭配。

偶像组合技能

技能名	效果
APPEAL+XX	组合的APPEAL数值加成，Live演出中○△□音符的基础分数提升
BURST+XX	组合的BURST数值加成，Live演出中发动Extreme BURST时获得的分数提升
OMOIDE+XX	组合的OMOIDE数值加成，Live演出中发动“回忆魅力”时获得的分数提高
思い出アピ–ル+X	增加一次Live演出中发动“回忆魅力”的次数
チェインボ–ナスXX	每达成一次10连击所获得的奖励分数提高XX
チェンコンプXX	以全连状态完成一首曲目后可以获得XX所对应的分数加成

Live技能

技能名	效果
ファン+XX%	成功完成Live后获得的粉丝人数提高相应的百分比
マニ–+XX%	成功完成Live后获得的金钱提高相应的百分比
EXP+XX%	成功完成Live后获得的经验提高相应的百分比
報酬+XX%	成功完成Live后获得的粉丝人数、金钱和经验提高相应的百分比

回忆魅力技能

技能名	效果
ドライブデュオ	2人以上的演出中，在“单人回忆魅力”发动后，下一次的回忆演出为“双人回忆魅力”
ドライブトリオ	3人以上的演出中，在“双人回忆魅力”发动后，下一次的回忆演出为“三人回忆魅力”
ドライブクインテット	5人以上的演出中，在“三人回忆魅力”发动后，下一次的回忆演出为“回忆魅力五重奏”
ドライブデュオ&トリオ	同时具有“ドライブデュオ”和“ドライブトリオ”的效果

EX BURST技能

技能名	效果
チャ–ジLv1	发动一次“回忆魅力“后，进入Charge Lv1状态
チャ–ジLv2	在Charge LV1的状态下发动“回忆魅力”后，进入Charge Lv2状态
チャ–ジLv3	在Charge LV2的状态下发动“回忆魅力”后，进入Charge Lv3状态
チャ–ジLv1&2	同时具备“チャ–ジLv1”和“チャ–ジLv2”的效果
チャ–ジLv1&2&3	同时具备“チャ–ジLv1”、“チャ–ジLv2”和“チャ–ジLv3”的效果
デュオバ–スト	Charge Lv1状态、2人以上的演出中发动Duo BURST（双人演出）
トリオバ–スト	Charge Lv2状态、3人以上的演出中发动Trio BURST（三人演出）
クインテットバ–スト	Charge Lv3状态、5人以上的演出中发动Quintet BURST（五人演出）
ソロバ–スト	Charge Lv3状态、5人以上的演出中发动特别的Solo BURST（特殊单人演出）

服装一览

CUTE印象服装

编号	Rank	名称	风格	基础Appela值	技能	获得途径
1	F	キャンディシ–ド	アイドル	30	–	游戏开始后获得 C Rank Live的礼物中随机获得
2	C	ペ–ルシャ–ベット	キラキラガ–ル	70	アピ–ル+10 ファン+5%	完成RANK UP LIVE C C Rank Live的礼物中随机获得 完成SP Live“765プロメドレ–ツア–☆”
3	B	シトラスギフト	アイドル	90	ファン+10% クインテットバ–ストI 思い出アピ–ル+1	RANK UP LIVE B的礼物中随机获得
4	B	ラッピングマイハ–ト	シャイニ–スタ–	90	ファン+10% デュオバ–ストIII テインコンプ2000	EX ROAD V EX報酬 完成SP Live“765プロメドレ–ナイト！” B Rank Live報酬

读者的400期寄语

楚伟国：我是 UCG 的忠实粉丝，杂志期期必买！虽然现在网络咨询发达，但是买杂志已是习惯！值此杂志 400 期，可喜可贺！毕竟现在游戏纸媒就剩一家了！祝愿杂志越办越好！向 1000 期进发，我到时专门找间屋子存放。

编号	Rank	名称	风格	基础Appela值	技能	获得途径
5	A	ポッピンソ–ダ	ハ–トフルレディ	90	アピ–ル+20 トリオバ–ストI ファン+20%	银礼物箱子中随机获得
6	A	モ–ニングストロベリ–	アイドル	96	思い出アピ–ル+1 ファン+30%	个人Live 春香5大好きな『歌』
7	A	ショコラロ–ズ	アイドル	138	アピ–ル+30 チェインコンプ3000	个人Live 真5僕はアイドル
8	A	コットンキャンディ	キラキラガ–ル	123	思い出アピ–ル+1 思い出+20 ドライブクインテット	个人Live あずさ5MY PACE
9	A	シュガ–クイ–ン	シャイニ–スタ–	120	アピ–ル+20 トリオバ–ストI ファン+10%	完成SP Live“765プロメドレ–ナイト！”
10	S	プレゼントハ–ト	ハ–トフルレディ	152	ファン+30% トリオバ–ストIII チャ–ジLv3	金礼物箱中随机获得

COOL印象服装

编号	Rank	名称	风格	基础Appela值	技能	获得途径
11	F	トゥインクルスタ–	アイドル	40	アピ–ル+10	流程中必定获得
12	D	ラズライトティア–	アイドル	60	バ–スト+10	RANK UP LIVE D D Rank Live報酬
13	B	ラベンダ–ファンタジ–	ハ–トフルレディ	72	バ–スト+20 デュオバ–ストV EXP+20%	C Rank Live礼物中随机获得
14	A	ピュアポップハ–ト	キラキラガ–ル	120	思い出アピ–ル+1 マニ–+30%	个人Live 伊織5私の大切な
15	A	ミススカ–レット	元気娘☆	120	バ–スト+20 トリオバ–ストII EXP+20%	使用银劵制作
16	A	ライムライトクロコ	ハ–トフルレディ	108	思い出アピ–ル+2? ソロバ–ストII チャ–ジLv3	个人Live 美希5My Honey
17	A	シトリンドロップ	シャイニ–スタ–	108	思い出アピ–ル+3 ドライブクインテット	个人Live 真美5ず–と一緒ッ!
18	A	クラシカルチェック	アイドル	120	バ–スト+20 トリオバ–スト EXP+10%	B Rank Live礼物中随机获得 SP Live“765プロベストメドレ–”
19	S	オ–ロラディ–ヴァ	シャイニ–スタ–	160	思い出アピ–ル+2 ソロバ–ストIII チェインコンプ6000 チャ–ジLv1&2	金礼物箱中随机获得
20	S	ブライトスタ–	シャイニ–スタ–	152	チェインボ–ナス100 トリオバ–ストIII EXP+30% チャ–ジLv3	金礼物箱中随机获得

CLEVER印象服装

编号	Rank	名称	风格	基础Appela值	技能	获得途径
21	D	青葉の風	ハ–トフルレディ	63	OMOIDE+10	D Rank Live報酬
22	C	レボリユ–ションナイト	元気娘☆	70	マニ–+5% 思い出+10 デュオバ–スト1	ALL☆STAR EXPO
23	B	初恋ソ–ダ	ハ–トフルレディ	90	思い出+20 デュオバ–ストII マニ–+10%	RANK UP LIVE B SP Live"ALL☆STARフェスタ！" B Rank Live報酬
24	B	道化師の誘惑	シャイニ–スタ–	90	思い出+20 クインテットバ–ストI マニ–+10%	SP Live"765プラチナメドレ–！"
25	A	甘いミントの記憶	アイドル	120	思い出アピ–ル+1 ファン+30%	单人Live 律子5I am IDOL
26	A	太陽の雫	アイドル	108	思い出アピ–ル+2 マニ–+30%	单人Live やよい5 私のお兄ちゃん
27	A	鈍色初しぐれ	アイドル	120	思い出アピ–ル+1 EXP+30%	单人Live 千早5 煌めきの荒野
28	A	恋人たちの日	アイドル	120	思い出アピ–ル+2 EXP+30%	单人Live 貴音5親愛なるあなたさま

读者的400期寄语 coki：一直追随 UCG，大爱 UCG,400 期，买买买。

编号	Rank	名称	风格	基础Appela值	技能	获得途径
29	A	蔷薇の少女	シャイニ–スタ–	120	思い出+20 トリオバ–ストII マニ–+20%	银礼物箱中随机获得
30	S	レボリュ–ションクイ–ン	シャイニ–スタ–	152	チェインコンプ4000 トリオバ–ストIII マニ–+30% チャ–ジLv3	金礼物箱中随机获得

COSMIC印象服装

编号	Rank	名称	风格	基础Appela值	技能	入手获得途径
31	F	キャンプウエア	シャイニ–スタ–	75	ファン+50%	金礼物箱中随机获得
32	E	サンセットドリ–ム	キラキラガ–ル	50	–	E Rank Live報酬 F Rank Live EX報酬
33	C	ワンダ–ネビュラ	元気娘☆	73	報酬+10%	C Rank Live報酬
34	B	リトルマザ–ア–ス	アイドル	94	報酬+10% デュオバ–ストIV 思い出アピ–ル+1	SP Live “ALL☆STARステ–ジ！”
35	B	モ–ニングスタ–ライト	キラキラガ–ル	67	マニ–+20% デュオバ–ストIV チェインコンプ2000	银礼物箱中随机获得
36	A	サニ–サンシャイン	ハ–トフルレディ	120	思い出アピ–ル+1 ソロバ–ストII チャ–ジLv1&2	单人Live 亜美5いつも一緒ツ！
37	A	ヴァ–ジンスピカ	ハ–トフルレディ	132	アピ–ル+30 チェインコンプ4000	单人Live 響き5家族
38	A	マイオンリ–ポラリス	ハ–トフルレディ	96	思い出アピ–ル+1 ソロバ–ストII チャ–ジLv3 バ–スト+30	单人Live 雪歩5泣き虫だった私へ
39	A	レインボ–ストリ–ム	アイドル	120	思い出アピ–ル+1 トリオバ–ストI ファン+15%	SP Live“765プラチナメドレ–！”EX報酬
40	S	ハピネスステップ	ハ–トフルレディ	152	思い出アピ–ル+2 トリオバ–スト アピ–ル+30 チャ–ジLv3	金礼物箱中随机获得



饰品一览

头部饰品

编号	Rank	名称	基础APPEAL值	技能	获得途径
1	F	お姫様ティアラ	9	–	第一次完成Live報酬
2	E	アンジェラバレッタ	12	–	E Rank Live報酬
3	E	カラフルヘッドドレス	12	–	E Rank Live報酬
4	D	クイ–ンティアラ	15	ファン+5%	D Rank Live報酬
5	D	ワイルドヘッドチャ–ム	15	バ–スト+10	D Rank Live報酬
6	C	紅薔薇バレッタ	18	バ–スト+10	Rank Up Live D礼物随机获得
7	C	パラダイスヘッドチャ–ム	18	チャ–ジLv1	C Rank Live報酬
8	B	クロニクルグラス	23	ファン+10%	B Rank Live礼物中随机获得
9	B	月華の髪飾り	23	チャ–ジLv1	EX ROAD I EX報酬
10	A	アルテミストップ	30	チャ–ジLv1	Rank Up Live C礼物中随机获得 银礼物箱中随机获得
11	A	ティタニアヘッドドレス	30	チャ–ジLv1	B Rank Live礼物中随机获得
12	S	プリンセスティアラ	48	チャ–ジLv1	B Rank Live礼物中随机获得

上身饰品

编号	Rank	名称	基础APPEAL值	技能	获得途径
13	F	ミニバラチョ–カ–	9	–	春第二周Live B Rank Live礼物中随机获得
14	E	お嬢様チョ–カ–	12	–	E Rank Live報酬
15	E	フル–ティポシェット	12	–	E Rank Live報酬
16	D	オ–ルドロ–ズチョ–カ–	15	EXP+5%	D Rank Live報酬
17	A	テュルペネックレス	15	思い出+10	F Rank LiveEX報酬
18	C	パラダイスポシェット	18	ドライブデュオ	D Rank Live礼物中随机获得 C Rank Live報酬
19	C	イマジナルチョ–カ–	18	思い出+10	C Rank Live報酬 C Rank Live礼物中随机获得
20	B	トワイライトペンダント	23	ドライブデュオ	B Rank Live報酬



读者的400期寄语

不安静：100，200，300，400，DS、多边形、泰坦、ace飞行员、铁打的UCG，流水的小编。从初中到工作，从偷偷买游戏书籍的激动，到现在的理所当然。习惯，真是个可怕的东西。

编号	Rank	名称	基础APPEAL值	技能	获得途径
21	B	月華の首飾り	23	思い出+20	EX ROAD III EX報酬 C Rank Live礼物中随机获得 C Rank Live EX報酬
22	A	エンプレスチョーカー	30	ドライブデュオ	E Rank Live礼物中随机获得 B Rank Live礼物中随机获得
23	A	ヒプノシスチョーカー	30	ドライブデュオ	银礼物箱中随机获得中身
24	S	聖隷の首飾り	48	ドライブデュオ	金礼物箱中随机获得中身 S Rank Live“BERSERIA”EX報酬

手部饰品

编号	Rank	名称	基础APPEAL值	技能	获得途径
25	F	サニーデイラップブレス	9	–	春第二周Live
26	E	アンジェラブレス	12	–	E Rank Live報酬
27	E	カラフルバングル	12	–	E Rank Live報酬
28	D	クイーンブレス	15	アピール+10	D Rank Live報酬 F Rank LiveEX報酬
29	D	トロピカルブレス	15	マニー+5%	D Rank Live報酬 C Rank Live礼物中随机获得
30	C	紅薔薇ブレス	18	アピール+10	C Rank Live報酬 C Rank Live礼物中随机获得 [Q]クリスマス★ライブ報酬
31	C	ブロッサムバングル	18	チャージLv2	C Rank Live報酬 SP Live“クリスマスライブ”礼物中随机获得
32	B	クロニカルアクセ	23	アピール+20	B Rank Live礼物中随机获得
33	B	月華の腕飾り	23	チャージLv2	D Rank Live礼物中随机获得 EX ROAD IV EX報酬
34	A	アルテミスブレスレット	30	チャージLv2	B Rank Live礼物中随机获得
35	A	エンプレスブレス	30	チャージLv2	B Rank Live礼物中随机获得
36	S	アームドインプラント	48	チャージLv2	金礼物箱中随机获得中身

腿部饰品

编号	Rank	名称	基础APPEAL值	技能	获得途径
37	F	サニーデイレッグチャーム	9	–	春第二周Live
38	E	カラフルアンクレット	12	–	B Rank Liveの礼物中随机获得
39	E	お嬢様アンクレット	12	–	E Rank Live報酬 C Rank Live礼物中随机获得
40	D	オールドローズサイリング	15	アピール+10	D Rank Live報酬
41	D	トロピカルレッグチャーム	15	バースト+10	D Rank Live報酬
42	C	イマジナルリングス	18	ドライブトリオ	C Rank Live報酬
43	C	ブロッサムアンクレット	18	チェインボーナス50	C Rank Live報酬
44		トワイライトアンクレット	23	チェインボーナス100	D Rank LiveEX報酬
45	B	月華の足飾り	23	ドライブトリオ	EX ROAD II EX報酬
46	A	エンプレスアンクレット	30	チャージLv3	SP Live"765プラチナメドレー! "礼物中随机获得
47	A	ヒプノシスリングス	47	ドライブトリオ	B Rank Live礼物中随机获得
48	S	∞アンクレット	48	チャージLv3	金礼物箱中随机获得 S Rank Live「ACES」EX報酬

道具一览

名称	效果
EXPドリンクS	增加1000经验
EXPドリンクM	增加1000经验
EXPドリンクL	增加1000经验
メモリーアロマS	“回忆魅力”的发动总次数增加10回
メモリーアロマM	“回忆魅力”的发动总次数增加20回
メモリーアロマL	“回忆魅力”的发动总次数增加30回
バーストクッキーS	Extreme BURST的发动总次数增加10次
バーストクッキーM	Extreme BURST的发动总次数增加30次
バーストクッキーL	Extreme BURST的发动总次数增加50次
音楽雑誌【I】	单首曲目演出次数增加10次
音楽雑誌【We】	单首曲目演出次数增加20次

名称	效果
音楽雑誌【ALL】	单首曲目演出次数增加30次
スタイリストの道	服装等级提升1
ピカテカシート	饰品等级提升1
春香のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与春香之间的距离
千早のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与千早之间的距离
雪歩のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与雪步之间的距离
やよいのチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与やよい之间的距离
律子のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与律子之间的距离
あずさのチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与梓之间的距离
伊織のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与伊織之间的距离
真のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与真之间的距离
亜美のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与亜美之间的距离
真美のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与真美之间的距离
美希のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与美希之间的距离
貴音のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与貴音之间的距离
響のチョコレート	每年情人节获得，稍微拉近与响之间的距离
ブロンズシート	铜卡，每使用5枚可以做成一件新服装（稀有度较低）
シルバーカード	银卡，每使用5枚可以做成一件新服装（稀有度普通）
ゴールドカード	金卡，每使用5枚可以做成一件新服装（稀有度较高）

读者的400期寄语 佳有儿女：《游戏机实用技术》陪伴着我得成长，陪伴我见证了考学工作，恋爱，结婚，生子，也衷心希望《游戏机实用技术》更加辉煌，陪伴我走过人生！

基本流程

新手制作人参上



和以往一样，受到765Pro高木社长钦点为制作人的玩家，第一件事当然就是选择自己想要培养的偶像了。面对十三位再熟悉不过少女，老玩家肯定早有自己主推的对象了，而新玩家也不必太过纠结，因为本作和《One For All》一样都是可以全员一起培养的。每提升一次制作人Rank，就可以培养一名新偶像。

单位时间



游戏中的时间以"周"为单位，分为春、夏、秋、冬四个季节，每季12周，经过48周便是一年轮回。每周玩家只能进行一项活动——进行Live演出、或是工作/上课，无论活动的结果如何都会进行报酬结算并进入下一周。

由于没有了正统作品中的"一年培养期限"，因此不需要做时间上的规划，基本上玩家可以随心所欲地做自己想做的事，只要通过不断地刷刷刷获得粉丝、金钱和经验，就可以推进流程了。并且在"不老不死"的无限岁月中可以随意更换主要培养的领队角色。

召开AllStar Live



每年春的第12周固定会召开全员参与的AllStar Live，包含"All ☆ Star××××和"765プロ××××"两个类型，这一周无法选择其他工作。具体在前文的"Live种类"中已有说明。

召开Extreme Live



当领队偶像达到Rank B后，就会开始筹备Extreme Live。首先必须完成5场"EX ROAD"的Live后才会追加Extreme Live，若玩家以EX Clear的评价完成Extreme Live获得"大成功"，此时会出现当前领队偶像(Leader)的个人EX Live，继续以EX Clear评价完成个人EX Live后便可获得对应的奖杯。

这个奖杯按照角色划分一共有13个，因此需要玩家将13名偶像都培养到Rank B且每个人的EX Live都以EX Clear完成，才能全部获得。

终极目标！Rank S

制作人的终极目标就是让13名偶像都达到Rank S，想要完成这一使命，每位偶像需要1000万人的粉丝，任重而道远。同样，也有13个奖杯与之对应。

奖杯列表

本作的白金可以说毫无技巧上的难度可言，一言以蔽之——刷！制作人Rank、13名偶像的Rank、20首曲目的Rank都必须要达到最高级，且要求服装全收集，除了反复进行Live外并没有什么特别好的捷径可言，大概需要350小时左右的时间。当然，购买Pドロップ是会有所帮助的，毕竟如果有60连解决不了的事，那就多来几次60连......

奖杯	名称	取得条件
白金	プラチナスターズ!	获得其他所有奖杯
铜杯	アイドルの計はDEBUTにあり!	第一次成功完成Live
铜杯	二人のDUOライブ!	第一次成功完成双人Live
铜杯	三人寄ればTRIOステ-ジ!	第一次成功完成三人Live
铜杯	765ALLSTARS!	第一次完成十三人的All Star Live
铜杯	アイドルの新しいお仕事!	初次完成偶像工作
铜杯	一年、おつかれさまでした!	成为制作人并经过一年的时间
铜杯	エクストリームアイドル☆春香	天海春香的EX Live大成功
铜杯	エクストリームアイドル☆美希	星井美希的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆千早	如月千早的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆やよい	高槻やよい的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆雪歩	萩原雪步的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆真	菊地真的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆真美	双海真美的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆貴音	四条貴音的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆響	我那覇響的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆伊織	水瀬伊織的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆亜美	双海亜美的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆あずさ	三浦あずさ的EX Live大成功。
铜杯	エクストリームアイドル☆律子	秋月律子的EX Live大成功。
铜杯	「Happy!」	获得乐曲《Happy!》
铜杯	「ザ・ライブ革命でSHOW!」	获得乐曲《ザ・ライブ革命でSHOW!》
铜杯	「キラキラいっぱいWAY!!MEDLEY」	获得乐曲《キラキラいっぱいWAY!!MEDLEY》
铜杯	「THE H@PPY LIVE! MEDLEY」	获得乐曲《The H@PPY LIVE! MEDLEY》

奖杯	名称	取得条件
铜杯	思い出は永遠に…	观看某个偶像所有的亲密度事件
铜杯	★	765事务所诞生1名S Rank的偶像
铜杯	★★	765事务所诞生2名S Rank的偶像
铜杯	★★★	765事务所诞生3名S Rank的偶像
铜杯	★★★★	765事务所诞生4名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★	765事务所诞生5名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★	765事务所诞生6名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★★	765事务所诞生7名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★★★	765事务所诞生8名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★★★★	765事务所诞生9名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★★★★★	765事务所诞生10名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★★★★★★	765事务所诞生11名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★★★★★★★	765事务所诞生12名S Rank的偶像
铜杯	★★★★★★★★★★★★★	765事务所全员13名偶像都达到S Rank
铜杯	駆け出しプロデューサー	制作人等级达到2级
铜杯	新米プロデューサー	制作人等级达到5级
铜杯	中堅プロデューサー	制作人等级达到8级
铜杯	敏腕プロデューサー	制作人等级达到11级
铜杯	売れっ子プロデューサー	制作人等级达到14级

奖杯	名称	取得条件
铜杯	超売れっ子プロデューサー	制作人等级达到17级
金杯	アイドルマスター	制作人等级达到20级
铜杯	つなぐ歌の輪	Live中达成CHAIN COMPLETE（全连）
铜杯	スコアアタッカー765	以76500以上的总分完成Live演出
铜杯	はじめてのお仕立て	初次制作服装
铜杯	はじめてのお直し	初次合成服装
银杯	お仕立てフィフティー	制作服装达到50次
银杯	お直しフィフティー	合成服装达到50次
铜杯	かわいいは正義?	获得所有的CUTE印象服装，并获得完成特典（DLC除外）
铜杯	かっこよくキメるぜ!	获得所有的COOL印象服装，并获得完成特典（DLC除外）
铜杯	キラめく星になるのだ☆	获得所有的COSMIC印象服装，并获得完成特典（DLC除外）
铜杯	清くかしこくウツクシク。	获得所有的CLEVER印象服装，并获得完成特典（DLC除外）
金杯	コスチュームマスター	获得四种印象服装收集的完成特典
银杯	伝説の歌姫たち	所有曲目的Rank都达到最高级“Legend”（DLC除外）

额外内容

既然是《偶像大师》，那么丰富的额外追加内容肯定是少不了的。目前中文版还未发售，但起码港版日文和日版的 DLC 内容是完全同步的，港服玩家可以放心。

付费DLC



付费 DLC 包含服装、饰品、歌曲、邮件、金钱和 P **ドロップ**。其中 DLC 服装和饰品需要玩家先前往 PSN 商店中下载安装免费的“商品目录”后才能使用。

在 8 月 9 日 ~8 月 17 日之间，每个 PSN 账号可以前往商店中领取 11 颗免费的 P**ドロップ**，不要错过。

DL Live

官方会定期通过网络配信新的 Live 活动——DL Live，只要玩家保持联网进行游戏就会自动更新，无需前往商店中下载。DL Live 会提供若干场新的 Live 供玩家挑战，一般情况下要以 EX Clear 的评价全部完成后才能获得最终的奖励物品，有点类似于现在手游中常见的“活动”。目前 DL Live 是完全免费的，成功收到配信后就没有时间限制了，但不保证以后都是如此。

目前第一次 DL Live 已经于 8 月 4 日配信、第二次 DL Live 预计于 8 月 17 日开始配信。

8月4日配信Live——ゴシックパンク

要点：

1. 加入全新风格**トリックスター**，前两场 Live 需要先用其他风格的服装，第二场 Live 的 EX Clear 奖励即为**トリックスター**风格的服装——**レオパードアイ**。



“**トリックスター**”风格与“**シャイニースター**”相性不错，该风格服装可以运用到**シャイニースター**风格的 Live 中。

2. 最后一场 Live 的 EX Clear 奖励为**トリックスター**风格的新服装——**ルージュ/ノワールQ**。

3. 完成 DL Live 随机获得的金礼物箱中，可以开出专属的服装和饰品，具体如下：

服装	ルージュ/ノワールQ
头部饰品	キトゥンインナイトメア
上身饰品	悪夢のツバサ
手部饰品	マーチングヘアリング
腿部饰品	マーチングヘアガーター

Live详情及报酬

名称	风格/印象	Clear	EX Clear	金钱	粉丝	经验	報酬
ゴシックパンク・クイーン 1（D Rank）	トリックスター	14700	18900	1063	2338	630	–
ゴシックパンク・クイーン 2（C Rank）	トリックスター	17430	26250	2551	5670	1365	–
ゴシックパンク・クイーン 3（B Rank）	トリックスター	26250	30450	4536	5953	1680	シルバーカード
ゴシックパンク・クイーン 4（A Rank）	トリックスター	42000	57000	5386	7796	2100	ピカテカシート





经历了两次试玩版的发布和一次延期之后，和风狩猎游戏《讨鬼传2》终于发售了！本作在继承前作众多特色的基础上进一步大胆尝试，让“开放世界”的概念与“狩猎”游戏结合起来，虽然一开始宣传可能与我们的期待稍有些距离，但本作还是能给我们带来不少惊喜。正好藉着今年暑假没有《MH》正统续作的空档，《讨鬼传2》不失为一款值得体验的佳作。

本期攻略为大家带来了详尽的系统介绍和流程攻略，以及深入剖析主线中会遇到的全新大型鬼攻略。希望借此机会会带大家进入这个和风浪漫而充满了刺激的世界。

讨鬼传2	Koei Tecmo	动作
多机种	讨鬼传2	日版
	2016年7月28日 ｜ 本地1人、在线1～4人	对应年龄：15岁以上
	售价为PS4/PS3：7800日元、PSV：6800日元	

系统详解

基本操作

按键	作用
□键	速攻击
△键	强攻击
○键	特殊技
×键	回避/受身/对话/祈祷/捡起
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
R1键	祓鬼
R1+左摇杆	奔跑
R1+□键/○键/△键/×/R2键	发动降魂

按键	作用
R2键	使用鬼手
R3键	开启/关闭鬼眼
L1键	视角复位，长按锁定
L2键	给NPC下达作战指示
L3键	鬼疾风
方向键	调整视角
△+○键	鬼千切
触控板	迷你地图放大/缩小
OPTION键	打开菜单

关于存档

在本作中，玩家的游戏存档中最多可以创建3个角色号，而每个角色号有4个存档位。其中一个是手动存档，三个是自动存档。每当玩家离开村子、进入村子、完成任务、推进剧情，或者在野外打倒一只鬼等情况，系统就会自动存档一次，自动存档会按照存档时间优先覆盖掉较老的，手动存档不会被覆盖，但是玩家必须在据点或者村子里面才能进行手动存档。因此玩家每次进入游戏的时候可以根据需要来读取自己想要的进度。不用担心造了武器想反悔发现存档已经被覆盖掉之类的情况。

マホロバの里基本设施简介

本作中玩家的据点是**マホロバの里**，这个村子的规模比前作的泡沫之里要大很多，当然里面的设施也差不多而已。由于本作是“开放世界”，从村子可以直接进入大地图进行探索不需要切换画面或读盘，不过经过大门的时候会自动存档。而且村里大部分能进入的设施比如自家和御役目所都不再需要读盘。



自家

玩家真正的据点，玩家可以在这里进行更换武器、查看记录、调整时间等操作。

收纳箱：主要放置素材食材之类的道具，由于本作是没有使用道具这个概念的，所以收纳箱里面的东西基本上也只能看看不能拿出来。

武器箱：用来存放武器和防具的地方，想更换武器防具只能在这里更换。此外还有"装备登陆"功能，玩家可以在这里保存武器防具和御魂的搭配，而且每项最多可以保存200个。在"登陆装备编集"项目中将装备保存好之后，选"登陆装备/武具/ミタマ变更"就可以直接换出来。

传记：可以回顾剧情映像以及听游戏的BGM。

书信：调查房间角落的书桌能够阅读书信，书信一般是根据剧情和支线由NPC给予玩家的，部分书信里会夹带一些道具素材等等。而通过DLC下载的东西也是在书信中取得，通常会以"モノノフ本部"的名义寄送过来，阅读了相应的信件之后就能取得DLC装备或者御魂了。

篝火：篝火的作用是改变昼夜时间，本作中部分支线的触发条件是有昼夜时间要求的。

锻造屋&锻造系统

打造武器和防具的地方，这个相信大家都非常熟悉了。玩家打败鬼获得素材之后，可以用素材在这里打造武器和防具。除了打造装备之外，还可以对装备进行锻炼或升级（打ち直し）。其中升级是利用高级素材将一把低级装备打造成对应的上级装备，这一点跟以前的武器升级是一样的。而"武具/防具锻炼"则是将在装备原有的基础上，用素材进行进一步加强，玩家可以自己选择加强的项目，比如武器可以选提升攻击或者提升会心等等。强化一次之后武器的名字后面会出现"+x"的数字，最多可以强化12次。至于这个次数全用来强化一项还是分散强化，这点取决于玩家。

值得一提的是，游戏中的高级武器，大多都是要先制造低级的武器，然后用上位素材升级上去，而防具很多都可以直接用高级素材制造。

●加护力

本作的防具上面多了一项"加护力"的项目，玩家在受伤之后，扣掉的HP之后会留下一部分红色的残血槽。如果之后玩家没有受到攻击的话，这条红色血槽是会随着时间慢慢恢复的。加护力就是影响红色槽的回复速度。所以强化防具的时候，可以根据需要将加护力提升一下。

万事屋（よろず屋）

相当于道具店，可以购买到一些素材、食材、天狐的礼物又或者是浴场使用券之类的杂货。道具店的商品是有存货限制的，卖光了之后要等一段时间进货。

店主进货是要经过村外各个领域的，而领域的安全度会影响到他补货的速度和数量，每个领域都有一个安全度槽，提升安全度最直接的做法去那个领域打野怪，或者完成相应领域的任务。消灭一定数量的鬼之后安全度就会提升。道具店中商品的种类和数量也会增多。

研究所

博士的研究所除了是触发剧情常去的地点之外，玩家还能用这里的仪器进行素材合成。每一个目标素材可以用多种不同的材料进行合成，而每个材料有各自的"合成力"，玩家选择完材料之后，材料的合成力总和就是这次合成的成功率。



カラクリ人形

第一章接近结束的时候会开放"カラクリ人形"的系统，玩家能派遣它进入异界采集素材。这个系统类似于"舰娘"中的远征，人形派遣之后过一定时间就回来，探索的时间视派遣的地方而异，从10分钟到50分钟不等。此外不同地方成功率也不同，越深入的地方成功率越低，但是获得素材就会越丰富。探索会对人形造成一定程度的损坏，花费少量金钱进行修理即可。

"カラクリ强化"可以用素材强化人形的能力，"探检强化"能提升远征的成功率，而"战斗能力"能让人形在探索的时候不容易损坏。除了强化之外，玩家还可以用素材制作"头脑回路"，制作了头脑回路给人形换上之后，他就会获得不同的发现能力，探索中取回来的素材种类也会相应发生变化。

料理屋&祭祀堂

自家门口旁边是巫女久音开的店，这家商店主要有三个功能，分别是吃料理、祭祀和更换同伴。

料理屋的功能是玩家可以先点菜，然后支付需要的食材和金钱之后就能进食料理，料理的效果根据菜单而决定，维持时间一般还是60分钟左右，吃完一次料理之后要过15分钟之后才能再次进食。而且料理效果只能保留1个，前一个料理效果如果还没结束的话会被新的料理效果覆盖掉。



祭祀堂则是给玉串久音进行祈祷，从而获得跟御魂相关的效果，其中"成长祈愿"是让身上的御魂成长速度加快，"良缘祈愿"则是提升新御魂出现的概率。

除了吃饭和祈祷之外，组队的同伴也是在久音这里选择的（不过剧情要到第六章之后），这里选择的同伴会在玩家离开村庄的时候出现，并且跟随玩家一起探索外面的地图。不过这里的同伴不会影响到接任务时选择的同伴。

禊场（浴场）

泡澡的地方，位于自家后面的小巷里。泡澡之后能让玩家在瘴气区域中活动时间更长，此外根据一起泡澡的伙伴不同，还能获得其他增益效果。禊场里遇到的同伴是随机出现的，但是好感度升满了的同伴可以直接约到浴场去。



此外，浴场的时间是分男女的，具体可以从门外挂着的布看到，蓝色布表示男生时间，红色布是女生时间。只不过不论男女任何时间都能进去罢了。

御役目所/统合本部

位于村子门口接任务的地方，接了任务并选好同伴之后，走到村口的大门那里就能进入任务，进入任务之后，玩家不需要满地图去寻找讨伐目标，而是直接会传送到讨伐目标所在的区域并且直接进入战斗，战斗的区域都是单区域的。击败了讨伐对象 30 秒后就会回来。

统合本部则是在线的御役目所，同样是接任务然后出去打怪的机制，统合本部有两个，分别是本地和在线的，在线的统合本部可以跟其他好友一起组队做任务。但是也只能做任务，不能去地图外面探索。

依赖任务



玩家除了御役目所接到的任务之外，还能从 NPC 那边接到各种各样的依赖委托，NPC 的依赖会随着流程推进以及依赖的完成而增加，NPC 的位置也不限定于村内。在野外也有很多 NPC 的依赖。依赖的内容五花八门，有让玩家讨伐特定鬼或者缴纳特定素材的。也有一些要求在特定时间跟特定 NPC 组队才能完成，或者去找某个 NPC 之类。

除了 NPC 之外，某些野外的御魂也会给玩家提出依赖任务，要完成了他们的依赖之后才能获得这些御魂。

探索系统简介

跳界石

在危机四伏的野外地图上探索时，有两样东西是能让玩家稍作休息的地方，分别就是跳界石和结界跳石。

跳界石相当于传送点，随着剧情推进将鬼域里的瘴气穴塞上之后，附近就能找到跳界石，玩家可以自由地在已经开放的跳界石之间传送。此外，跳界石所在的位置通常还是一个野外据点，玩家进入野外据点之后体力和御魂使用次数都会全部回满。战斗不能而造成的弥留时间长度也会还原。野外据点中还可以更换御魂，但是不能更换武器和防具。



结界跳石

跟跳界石不同的是，结界跳石只能传送回マホロバ村里面，而且是单向通行的，玩家不能传送到结界跳石所在的位置。地图上的结界跳石一开始是被瘴气侵蚀的，第一次调查之后会进入战斗——通常是要打一个中型鬼。打败那只中型鬼之后才能净化结界跳石，让其传送功能生效。

被净化的结界跳石周围是没有瘴气的，所以进入结界跳石的范围内时，瘴气槽不会增加，不过毕竟不是据点，玩家不会回复体力和御魂使用次数，也不能更换装备。



地祇石

地祇石是在地图和战场上随处可见的回复点，靠近地祇石之后按 × 键起到可以回复。白色的地祇石能够完全回复御魂使用次数，结界跳石旁边的地祇石一般能清掉瘴气槽。此外，任务中一般都会有 1 块能回复御魂使用次数的地祇石，所以战斗陷入困境的时候不妨在周围找一找。

地祇石使用一次之后就会失效，但是回去村里或者经过一天之后，就会重新复活。而任务中的地祇石一般只能用一次。

收集

游戏中有两种收集要素，分别是符文“しるべ”，以及碑文。每个领域有一定数量的しるべ和碑文，玩家探索的时候可以仔细寻找一下。

瘴气&行动限界

鬼域是指安、武、战、雅、乱、古这些领域，游戏中基本上除了**マホロバ**丘陵地之外的野外地方都属于鬼域地带，鬼域里面是存在瘴气的，所以玩家在这些地区探索有时间限制，游戏画面右上角的圆形小地图外侧有一个“瘴气槽”，进入鬼域之后瘴气槽就会开始增加。这个瘴气槽相当于玩家的行动时间限制，清空瘴气槽的方法是回去村子、据点，或者在结界跳石旁边的地祇石进行祈祷。瘴气槽一旦涨满了之后就会被侵蚀而死，瘴气的侵蚀速度是取决于当地的瘴气浓度，而浓度会从瘴气槽的颜色反映出来，瘴气低的地方是蓝色，浓一点的是紫色。红色是瘴气极高的地方，在这种地方活动不仅瘴气槽会涨得很快，而且角色的气力槽永远是空的，尽量不能在这种地方逗留。降低瘴气的方法是将附近被侵蚀的结界跳石净化掉。

救援&阵亡

参战的角色或者 NPC 如果 HP 耗光之后会陷入弥留状态，此时它的头上会有一个倒计时，倒计时会慢慢减少。此时如果其他同伴对倒下的角色进行祓鬼（在附近按 R1 键）的话，就能让倒计时恢复，重新回满之后该角色就能恢复少量 HP 复活。野外探索的时候如果 NPC 同伴没能及时祓鬼将玩家救起来就会直接 Game Over，玩家只能读取存档重来。如果是任务里面没有被鬼成功的话，角色就会暂时撤退，撤退之后会在战场中某一个地方满血复活（降魂次数不回复），但是如果任务里面撤退超过 3 次就会失败。

NPC 倒下了之后，玩家也要对其进行祓鬼才能让它复活，但是 NPC 的倒计时即使耗光了也不会撤退，也不会 Game Over。

战斗系统简介

打倒鬼的方法

《讨鬼传》系列”战斗机制比较特殊，并不是玩家攻击鬼就会掉血。在游戏里、大型鬼有两条槽，其中紫色的是表层耐力，而蓝色的是体力。在鬼完好的情况下，玩家的攻击只能削减鬼的表层耐力。当表层耐力耗光了之后，鬼会进入祸灵状态（相当于愤怒状态），此时攻击鬼才能对HP造成伤害。祸灵状态会维持一段时间，时间结束之后鬼会回到普通的状态并且表层耐力槽重新回满。之后要再次将鬼打进祸灵状态才能继续给予其伤害。



除了削减其表层耐力之外，还有一个方法能给鬼造成伤害，就是切断部位。大型鬼身体某些主要的部位被切断并净化之后,会出现透明的“假肢”代替，攻击假肢就能直接给鬼的HP造成伤害。

鬼眼

鬼府武士的能力之一，按R3键开启鬼眼之后，画面就会进入特殊的视野。这个视野下能看到鬼的表层耐力和体力值，中、大型鬼还能看到他们身上有哪些可破坏部位。这些部位会用特殊的颜色表示出来，完好的是白色，之后随着玩家输出伤害会变成黄色→橙色→红色，再持续攻击就能将该部位破坏掉。

鬼眼除了能探知鬼的体力之外还有很多重要的应用，比如能看到地图上一些隐藏的元素或敌人，鬼眼状态下找采集点和地祇石也更加容易。此外，本作中还增加了探索鬼的移动痕迹的功能，在主线和支线中会被广泛用到。

Tips 鬼的部位耐久度变成红色的时候，该部位会喷出黑水提示。在不方便开鬼眼的时候可以用这一点来判断该部位是不是快要破了。

部位破坏&祓鬼净化

大型鬼的身上有很多可破坏的部位，这些部位有两种，一种是装饰、一种是肢体。肢体被切断之后会在地上留下残骸，此时玩家必须按R1键利用祓鬼能力将残骸净化掉，净化成功能够获得相应的素材。如果不净化掉的话，鬼过一段时间（通常是祸灵状态解除后）就会重新把这个部位吸收回去。肢体被切断或净化之后，鬼在原来的地方会长出透明的“假肢”来代替，此时攻击假肢的部位能直接给予其体力造成伤害。所以肢体切断了之后，一定要第一时间净化掉。



装饰是类似于角、牙、背棘之类的部位，这些部位通常被破坏之后不会留下残骸，所以不用净化，鬼也不会被重新吸回去。装饰被破坏之后，完成任务或完成讨伐就能取得相应的素材。

●鬼千切

鬼府的必杀技，画面左上角的武器槽蓄满了之后，按下△+○键就能发动，鬼千切能够强制切断或破坏鬼的部位。而且就算没有打中部位，也能让鬼进入祸灵状态，而且本身也有非常高的威力。鬼千切的动作根据武器种类而定。

Tips 根据鬼的不同，被切下来的肢体重新吸收回去之后，有些会加强但有些会削弱，比如狱焰魔的手脚和尾巴，重新吸回去之后会变得更强。但是像牛头金刚和夜刀主这种拿着武器的鬼，手被切断之后重新吸回去，原本的武器就没了。

祸灵&噬魂状态

鬼的表层耐力被削光，或任意破坏其一个部位之后就会进入祸灵状态，此时天色会变成紫蓝色。祸灵状态下部分鬼会有某些攻击动作发生改变，不过此时攻击它身体任意部位都能给体力造成伤害。祸灵状态过一定时间就会解除。

噬魂状态则是鬼的第二形态，其体力下跌到一半以下的时候发动（但有部分鬼的条件不太一样），此时天色会变成红色。进入噬魂状态之后，鬼的外观和形态会发生非常大的变化（但也有例外），攻击模式会几乎完全改变，而且部分被净化了的断肢也会重新修复，或者新增一些可破坏部位等等，通常也会比普通状态更强，说是真正战斗的开始也不为过。不过此时的鬼再次被断肢之后不会吸收，而且攻击全身都能扣减其体力。

鬼手应用

鬼手是本作新增的重要系统，在移动、进攻、解谜等场合被广泛应用到，鬼手的使用方法主要有下面这些。

●鬼络

利用鬼手的移动技巧，长按R2键会进入鬼手准备状态，之后视野中可以抓的地方会用红色的圆圈表示出来，瞄准之后松开R2键就能放出鬼手抓住那个地方并将自己拉过去。鬼手抓住东西或者飞跃的过程中可以按×键中断。鬼络状态或者用鬼络飞近敌人的时候可以使出特殊的空中攻击。



●鬼喰

地脉干涉技巧，场地中有各种属性的地脉，用鬼手抓住地脉之后，可以按□键将元素扔出给敌人造成属性伤害，也可以按△键将元素寄宿到武器上，使得一定时间内攻击会带有该属性。

●鬼返

鬼在使出特定的招式（鬼的身体会冒出橙红色的光）时用鬼手抓住它们，就可以将它们拉倒在地上，从而制造长时间的硬直。鬼只要使出那一招的时候就能拉倒，成功率是100%的，如果因为慢了之类的原因而没有抓成功的话，那记得按×键取消。



●鬼葬（部位完全破坏）

画面左侧有一条共斗槽，共斗槽最大的时候，长按R2键，可以看到鬼身上某些部位会显得特别亮的，这些就是弱点部位。此时抓住这些部位就能发动鬼葬。鬼葬可以将这些部位彻底地破坏，并且鬼无法再生。破坏之后鬼的行动模式也会变化。可鬼葬的部位是因鬼而异的，而且部分鬼在普通状态下无法鬼葬，进入噬魂状态之后才有可以鬼葬的部位。

共斗槽积蓄的方法是连续攻击鬼同一个部位，援护同伴，被鬼或者用鬼手相关的攻击。



▲发光的地方就是可以安全破坏的部位

●鬼渍

野外的场地里有部分特定的地方是可以用鬼手清除掉的，比如蜘蛛网等等，这些地方没有特别的提示，但如果发现了的话，用鬼手抓住就可以将其扯下来，从而发现隐藏区域。

御魂使用教学

御魂系统是本作的特色之一，御魂是古代名人们的灵魂，玩家可以在游戏中从各种各样的途径获得御魂，并且借助他们的力量去讨伐恶鬼。他们既是“道具”，也是技能，是装备上不可或缺的一部分。跟前作一样，玩家身上一次可以装备3个御魂，不过分别是武器、防具、鬼手上各装一个。其中装在武器上的御魂为主御魂，会直接决定玩家的战斗风格，而装备在防具和鬼手上的御魂会让玩家获得其他的能力。除此之外，每个御魂还有各种辅助技能，通过不同御魂之间的技能组合，可以派生出千变万化的玩法。

降魂（タマフリ）

降魂技能相当于“道具”，游戏中长按R+□/△/○/×组合键发动，降魂技能由御魂风格决定，而且是4个一组配套，不能更换搭配的。其中R+×键固定是回复。每个降魂技能有使用次数限制，而且使用之后会进入一个CD时间，时间结束之后才能再次使用。一般来说□和△键位的最为常用，次数也比较多，而○键位的则是厉害用但次数最少CD最长的降魂。

除此之外，本作还增加了**二ギタマフリ**（暂译“和降魂”）以及**アラタマフリ**（暂译“荒降魂”），这两种降魂技能分别取决于装备在防具和鬼手上的御魂风格。和降魂（装备上那个）通常是被动技能，满足了特定条件之后就会自动发动。而荒降魂（鬼手上那个）则是按R1+R2键发动，不过通常是伴随着某些负面效果的。和降魂以及荒降魂都没有使用次数限制，但是使用之后都要经过CD时间才能再次使用。



御魂技能

不同御魂之间的区别在于他们的固有技能，每个御魂有10个不同的固有技能，其中第10个是该御魂专属，绝无仅有的。玩家可以从这10个技能中选择3个让其生效，设置方法是在御魂菜单第二页按□键打开“スキル确认”菜单进行更改。装备、防具、鬼手三个御魂能各设置三个技能，换言之最多可以同时配置9个技能。某些御魂技能重复装备的效果是可以叠加的，但有一部分则不能叠加。



除此之外，装备的御魂如果符合某些规律，比如三个相同风格，或者御魂角色如果在历史上是有某些关系，比如源义经和静御前，同时装备上之后还能获得额外的组合技能。

●御魂成长

御魂技能是有熟练度这个概念的，玩家必须装上这个御魂，并按照技能成长条件进行战斗才能积蓄熟练度并让技能成长。技能成长最高有3级，当成长到1级或以上的时候，玩家才能设置这个技能。



御魂风格详解



技能	效果
	降魂技能
浑身	一定时间内攻击力上升
吸生	一定时间内，攻击能根据伤害吸收鬼的体力
军神招来	一定时间内，攻击必定会心
	和降魂
死反	一定时间内，不会陷入战斗不能（发动条件：受到致死伤害）
	荒降魂
破军星光	一定时间内攻击属性强化，给予伤害提升，但是体力槽红色部分不会自然回复

特征

使用被鬼动作的时候气力回复的速度会加快，而且在某些气力持续消耗的状态下也能恢复气力。





技能	效果
降魂技能	
挑拨	一定时间内防御力上升，但是更容易成为鬼的攻击目标
坚甲	提升一次防御槽的上限并回满防御槽
天岩户	一定时间内所有攻击无效化
和降魂	
钢化	一定时间内受到的伤害减轻（发动条件：受到伤害）
荒降魂	
奉护剑	一定时间内，自身防御力的一部分转换成攻击力

特征



祓鬼动作能在HP下方积蓄一条额外的“防御槽”，受到攻击会先扣减防御槽，防御槽耗光之后才会扣减HP。防御槽的默认最大值大约是HP槽的1/5左右（不受HP上限提升技能影响），发动坚甲能提升到HP的2/5左右。



降魂技能	效果
降魂技能	
韦驮天	一定时间内，移动速度和气力回复速度上升
空蝉	一定时间内，能够让一次攻击无效化
科户之风	一定时间内，攻击速度上升，气力消耗减少
和降魂	
八咫鸟	一定时间内，回避消耗的气力减少，攻击时可以用回避取消（发动条件：攻击时回避）
荒降魂	
残影	一定时间内出现分身对敌人进行追击，同时气力消耗上升

特征

所有行动消耗的气力减少。



技能	效果
降魂技能	
武神ノ砦	一定时间，自身和内范围内的同伴气力徐徐回复
女神ノ社	一定时间，一定范围内，自身和同伴的HP徐徐回复
变若水	含自身在内所有同伴的体力、气力、异常状态、战斗不能状态全部完全回复
和降魂	
自然治愈	一次性回复体力（发动条件：濒死的时候）
荒降魂	
生刀生弓	一定时间内，攻击命中敌人之后消费自己的HP，然后根据消费量给予固定追加伤害

特征

自身回复效果提升，攻击命中同伴的话能解除同伴的异常状态。



技能	效果
降魂技能	
追驱	对“魂锁定”的部位进行追尾射击（追尾性能较弱）
连升	对“魂锁定”的鬼脚下产生魂力喷射攻击
破敌之法	直接对“魂锁定”的部位进行大威力的爆破
和降魂	
禁咒	在被鬼络抓住的鬼脚下设置一个抑制其行动的阵并维持一段时间（发动条件：使用鬼络）
荒降魂	
照魔ノ法	发动之后让“魂锁定”的部位在一定时间内暴露出鬼的生命力，攻击该部位能直接扣减鬼的体力，但是对其他部位的伤害会降低

特征



降魂技能全是以额外攻击为主的风格，攻击最后一次命中的鬼或者大型鬼部位会留下一个“魂锁定”的标志，降魂技能会根据各自的特性攻击魂锁定的地方。另外，御魂角色头像上方会出现5格的小灯表示“魂槽”，祓鬼动作可以给魂槽蓄力，魂槽越高，降魂的效果也会越强（回复的效果也受魂槽影响）。默认情况下魂槽在解除祓鬼动作或者发动了降魂之后就会跌回1格，但是如果蓄满变回1格的话，魂槽会显示黄色，此时普通攻击的第一下会获得额外的伤害加成。



技能	效果
降魂技能	
秘针	放出静止的秘针球，敌人碰到之后会产生极小的爆炸并在其多个身体部位上留下秘针，被秘针插住的部位耐性值会下降
隐形	一定时间内隐藏自己的气息，所有攻击会被判定为背击而且伤害会增加，但是进行攻击的同时隐形效果消失
不动金缚	能维持一定时间的麻痹陷阱
和降魂	
药师	令受到的所有异常状态攻击无效化（发动条件：受到异常状态攻击）
荒降魂	
神便鬼毒	一定时间内向周围洒出猛毒，对猛毒状态下的鬼攻击更容易打出会心，但是发动期间自身也更容易中异常状态

特征

从背后攻击鬼能更容易打出会心一击。



技能	效果
降魂技能	
缩地	往前方瞬移
祓殿	一定时间内，在发动的地方持续产生祓鬼效果
虚空ノ颚	产生出次元狭间把鬼吸引过去并持续造成伤害
和降魂	
大直毗	一定时间内祓鬼效果上升范围扩大，成功将鬼或者其部位净化可以缩短降魂技能的CD时间（发动条件：使用祓鬼动作并维持大概1秒左右）
荒降魂	
终ノ种子	制作一个带有吸引效果的空间，这个空间过一段时间后会爆炸

特征

祓鬼的时候，能让自己和同伴的降魂技能CD时间缩短。



技能	效果
降魂技能	
运否天赋	会随机发生其他风格任意降魂技能的效果，也有抽不中什么效果都没的情况
おみくじ	抽签，根据抽到的运势会获得不同程度的攻击力和防御力变化并维持一段时间，抽到大凶的话要额外中一个随机的异常状态
幸魂	范围内的同伴降魂技能使用次数随机回复
和降魂	
奇魂	降魂使用次数、体力和气力、共斗槽，三项中随机其中一项增加/回复（发动条件：打倒鬼或破坏其部位）
荒降魂	
天运天惠	随机发动任意其他风格的荒降魂

特征

祓鬼净化成功之后，能随机回复任意降魂技能的使用次数。



技能	效果
降魂技能	
献身	一定时间内，以自己为中心一定范围内同伴们的攻击力和防御力提升
命ノ楔	一定时间内，范围内同伴受到的伤害会与自己平分，而且伤害都会变成红色的残血，能经过时间回复
舍身供仪	一定时间内，以自己为中心一定范围内同伴们受到的攻击全部无效，但是自身的体力会徐徐下降（留下红色残血），HP耗光之后效果会消失
和降魂	
魂呼	回复战斗不能状态，并且一定时间内体力和气力徐徐回复（发动条件：战斗不能）
荒降魂	
神悬	一定时间内攻击速度上升，自身获得的共斗槽会全部分给范围内的同伴

特征

自己获得的武器槽会以一定比例给予周围的小伙伴。



技能	效果
降魂技能	
铠割	一定时间内，对表层和部位的伤害提升（已净化的部位同样有效）
断祓	短时间内，武器攻击鬼的部位之后会留下祓鬼之力并维持一段时间，此时破坏该部位会瞬间净化
布都御魂	一定时间内，武器槽增加量飞跃上升
和降魂	
发破	小范围内让鬼陷入胆怯一瞬间（发动条件：发动鬼千切或特殊技）
荒降魂	
天羽羽斩	一定时间内，武器槽徐徐增加，并且能发动更强力的鬼千切，但是效果期间如果武器槽不是满的话，体力会徐徐下降

特征

破坏鬼的部位或者打倒鬼之后，能一定时间内获得攻击力提升效果。提升效果维持的时间可以在体力气力槽的下方看到。此外，这个提升效果是可以叠加的，效果结束前再次打倒鬼或破坏部位可以重制持续时间并叠加效果等级，最高可以叠加到9级！



技能	效果
降魂技能	
攻种召唤	召唤出攻击型缲鬼，一定时间内会追随玩家攻击敌人。进行祓鬼的时候缲鬼会围绕玩家自身旋转并持续攻击碰到的敌人
守种召唤	召唤出防御型缲鬼追随玩家一定时间，它能让玩家所攻击的鬼部位属性耐性值下降，至于下降的属性值为缲鬼的属性值。玩家进行祓鬼的时候它会在周围设置自身属性攻击无效化的防御阵
五轮权现	召唤出持续对周围的鬼进行强力攻击的缲鬼并维持一定时间。玩家进行祓鬼时，这只缲鬼会移动到玩家附近，并且攻击间隔会缩短
和降魂	
形代召唤	召唤出会让敌人误以为是玩家的缲鬼并维持一定时间，敌人碰到这只缲鬼时会发生爆炸并给予周围的鬼伤害
荒降魂	
五灵明神	召唤出特殊的缲鬼并持续一定时间，这只缲鬼会持续攻击玩家最后一次攻击的鬼或其部位，然后根据伤害给玩家回复体力和气力。发动期间五大属性防御力下降

特征

通过让各种各样的缲鬼显灵协助战斗的风格，祓鬼动作下可以用方向键来设置召唤出来的缲鬼属性，但是缲鬼出现之后属性不能更改。此外，祓鬼成功之后能增加缲鬼的显灵持续时间。（P.S. 缲，这个字读 qiao 或者 sao，但似乎我们更习惯读成“操”……）



全武器操作指南





基本操作

键位	名称	备注
□键	速攻击	最多可4连击，与强攻击搭配连击数更高
△键	强攻击	最多可3连击，与速攻击搭配连击数更高
长按△键	真空斩	蓄力之后放出带冲击波的斩击，可以三段蓄力，蓄力过程中气力会下降，发动后可接□/△追击
□+×键	翻身斩	有较远的位移而且带短暂无敌时间的横扫斩击，但是要消耗气力。不过翻身斩另一个重要作用在于可以取消连段结束硬直并衔接普通攻击，使得太刀的连段组合更为随意
○键	残心/残心解放	发动残心之后气力会徐徐下降，但是攻击命中鬼之后会在鬼的部位上留下刀伤，赋予了刀伤之后，再次按一下○键就能发动残心解放，此时会根据鬼身上的刀伤深度给予二次伤害。刀伤的深度有四种，分别是白色、黄色、红色、紫色，普通残心的状态下，黄色刀伤需要砍5刀，红色则需要10刀。气力槽用光了之后角色也会自动强制发动残心解放，但如果此时角色陷入倒地或其他无法行动的状态，残心解放则不会发动，鬼身上的刀伤会消失。
（残心状态）长按○键	残心解放斩	残心状态下给鬼赋予了刀伤之后，长按○键，角色就会做出一个类似翻身斩的动作并收刀，同时发动残心解放。这个动作不消耗气力，而且可以在气力即将用完的时候给敌人补最后一刀并且让自己位移到安全的地方，因此残心解放应尽量以这招结尾
（连段结束后）长按□/△	止水	所有连段最后一击命中后，长按最后一击的按键，角色就会收刀进入止水状态，止水状态下接下来的普通攻击和真空斩伤害会提升，而翻身斩则会增加无敌时间和不消费气力
（止水状态）○键	影残心	止水状态下发动残心则会进入影残心状态，影残心的刀伤积蓄速度是普通残心的两倍！即3刀黄色深度，5刀红色深度，但是影残心状态下气力消耗也会更快
长按○键	虎穴	非残心状态下长按○键蓄力发动，跟真空斩一样有三段蓄力，但发动时会先扣掉一段气力，并且气力再徐徐下降，气力不足无法发动，虎穴发动瞬间有无敌时间，止水状态下虎穴反击威力提升
□+△键	鬼千切	太刀的鬼千切是大横扫，范围广但是打点偏低

双刀



基本操作

键位	名称	备注
□键	速攻击	最多可5连击（实际上有8Hit判定）
长按△键	地袭	命中敌人之后能弹到空中的攻击
△键	跳跃攻击	攻击并跳跃到空中，在空中气力会徐徐下降，可以接飞燕、双突、烈风等派生
（空中）摇杆↓+△键	飞燕	在空中快速落地的斩击
（空中）△键	双突	类似于地袭，命中敌人之后可以再次弹起，是双刀空战时维持高度的主要技能
（空中）□+×键	烈风	空中快速连续斩击，需要额外消耗气力
□+×键	疾驱	进入疾驱状态同时气力会徐徐下降，疾驱状态下可以按□键或□+×键派生出各种连续斩击动作，按×键或者气力用完停止疾驱，按△键会接跳跃攻击并进入空中，也可以接○键
长按○键	回天	超高速旋风斩击，长按会一直持续下去但气力会快速消耗，空中和地面皆可使用，但是地面使用时圆心会逐渐偏离敌人
□+△键	鬼千切	双刀同时投掷出去，距离和范围有很大的局限性但是可以空中发动，动作判定较差的鬼千切

长枪



基本操作

键位	名称	备注
□键	突刺	最多可3连击，但是2、3段都可以改成烈尘突
长按□键	烈尘突	可三段蓄力而且蓄力过程不消耗气力的攻击，攻击之后连按□键可以追加连续突刺，是长枪的主要攻击招式，蓄力过程中可以用十字键来调整准心，对敌人的部位进行精准打击
△键	石突	同样最多可3连击，而且本作中可以三段蓄力且不消耗气力，蓄力之后连按△键还可以使出帅气的派生攻击
长按□+×键	枪衾	进入枪衾架势并且进入蓄力，可以3段蓄力，也可以用方向键调整面向。枪衾状态下能够抵御并强制打断敌人从正面冲过来的突进，并给予其反击（无需看准时机松手），因此是保护队友或者阻止敌人乱跑的最佳手段。不过，能够抵挡的冲刺强度与蓄力段数有关，高级的敌人需要2段或3段蓄力状态下才能终止其冲刺。
□+×键	枪衾派生	本作新增的枪衾派生动作，枪衾蓄力之后如果没有发动反击的话，松手之后会变成突刺攻击，突刺命中敌人之后，还可以推摇杆的←/↓/→方向，使出派生攻击并向该方向回避
○键	鹰袭突	跳跃到空中垂直刺下攻击，可4段蓄力，蓄力段数越高，威力越高而且跳跃的高度越高，适合对付体型高大的敌人
□+△键	鬼千切	射出系鬼千切，发动之后先用方向键瞄准然后按□/△/○键射出（一定时间后自动射出），因为可以手动瞄准，因此几乎不存在打点问题，最实用的鬼千切之一

手甲



基本操作

键位	名称	备注
□键	殴打	可4段连击，范围小而且发生比较慢，但是手甲普通攻击是有好连系判定的，这点下文详解
长按□键	颚碎	垂直上方攻击，可三段蓄力
△键/△键长按	赤热打击	命中之后敌人的部位会陷入赤热状态，赤热状态下受到的伤害会提升，赤热打击可三段蓄力，蓄力之后威力上升，赤热效果也会更高
□+×键	不动之构	防御动作，能减轻正面受到的伤害，背部无效
连按○键	百裂拳	连按○键的话角色会原地使出连环拳攻击，随着连按气力也会持续消耗，但如果能持续命中敌人，角色的拳速会越来越快，停止连按或气力耗光之后就会自动使出最终一击。拳速越快，最终一击的火力和范围越高，而且最终一击命中赤热状态的部位还会产生额外的爆炸伤害。另外，教学里虽然没明说，但是本作的百裂拳也是有好连系判定的
□+△键	鬼千切	全力敲击地面的鬼千切，范围比较小而且打点偏低，很多高处的部位无法破坏动作判定最差的鬼千切

特性简介 关于好连系，只要按照特定的节奏按攻击键——官方说明是攻击命中敌人前的一瞬间再次按□键，那么这一下攻击就会被判定成“好连系”，好连系的效果是威力提升而且必定判定为会心（画面会有很强的闪光效果，攻击命中音效也不一样），如果前3段连击全部好连系的话，第4段的攻击范围和威力会飞跃提升。如果4段都按出了好连系，那么角色会立即接上殴打攻击第1段继续攻击，换言之如果全程好连系的话，□键可以无限连。

锁镰



基本操作

键位	名称	备注
□键	分铜攻击	大范围中距离攻击，最多4段，能同时对多个部位造成伤害，可接镰攻击
△键	镰攻击	近距离攻击，最多3段，但不能接分铜攻击
□+×键	飞退打击	正前方短距离分铜敲打同时往后跳跃，消耗气力但是能接在上面的普通攻击之后，而且可以空中使用
长按□键	分铜射出	蓄力过程中可以用方向键调整准心，命中敌人之后会自动朝命中部位飞过去，也可以用摇杆左右调整飞的方向，或者按摇杆↓不飞出去，飞行的过程中可以在空中接3段镰攻击，可以空中使用
（空中）↓+□键	瞬落	空战过程中紧急落地技能，落地过程中有短暂的无敌时间
○键	镰鼬	华丽的大范围空中斩击，可在空中使用，会消耗气力，分铜扫过多个部位的时候能同时对那些部位造成伤害
□+△键	鬼千切	将镰刀的部分投掷出去的招式，发动之后先用方向键瞄准，再按一次□/△/○键射出，可空中使用，但是有距离限制

弓



基本操作

按键	名称	备注
□键	一矢射	可以三段蓄力的单发弓箭射击，射击轨道有一定的弧度，拉弓状态下可以用方向键或右摇杆调整射击方向
△键	番射	可以通过连按△键给弓箭上弦的攻击方式，可连续上弦3次，上弦次数不同，射出的箭类型也不同，上弦1次是急坠弓箭，落地会产生范围伤害，上弦2次是5发弓箭水平散射，上弦3次则是把箭射到目标上化成箭雨散落。弓箭上弦之后，可以长按△键让箭保持在拉弓的状态，松手之后射出
○键	专心	单点一下角色会蹲下进入专心状态，专心状态下蓄力时间会大幅缩短，但是无法移动，而且气力会持续消耗
长按○键	注视/咒矢	长按发动注视之后用方向键移动瞄准框可以锁定复数个目标，或者大型鬼身上多个部位，松手之后同时向锁定的目标射出咒矢，咒矢是必中的，长按R1键注视可以多重锁定单个部位，让咒矢集中攻击，注视的时候会消耗气力
□+×键	印矢	射出印矢，印矢命中敌人之后会在敌人的身上停留一段时间，之后用其他攻击命中该部位的时候就能引爆印矢造成追加伤害。印矢是呈抛物线射出的，可蓄力，蓄力1段同时射出3发印矢，蓄力2段则同时射出5发（一矢射、番射、咒矢都能引爆印矢，但是印矢不行）
（其他招式弓箭上弦瞬间）□+×键	躲避射击	角色紧急向后跃起并朝原本的地方射出弓箭，之后在空中可以接一矢射、番射或印矢（咒矢无法接躲避射击，也无法在空中使用）
–	弦张状态	普通攻击之后不进行任何操作，角色会进入弦张状态，弦张状态会维持较短时间（弓箭上会出现光芒），此时攻击力上升
△+○键	鬼千切	射出带必定破坏部位效果的弓箭，可以手动瞄准，精准打击，最实用的鬼千切之二

读者的400期寄语 縞馬くん：希望 UCG 能够越做越好，那么多年一直走过来，陪伴了广大玩家度过多少个岁月轮回。



金碎棒

基本操作

按键	名称	备注
□键	挥棒	最高3连击
长按□键	喷碎	高威力蓄力攻击，可三段蓄力
△键	敲打	可三段蓄力的高威力敲打攻击，蓄力段数越高威力和攻击范围会提升，判定为豪打时威力上升
长按□+×键松手	发止	抵挡攻击并给予反击，要先蓄力，然后看准敌人攻击命中的一瞬间松手，这样就能强制打断敌人的动作并造成硬直，可三段蓄力，段数越高威力越高。但是发止对突进、或敌人用全身进行的攻击是无效的
○键	破溃	强制3段攻击，按一下就必须打完3招，但是这3招都能3段蓄力而且后续攻击会继承蓄力等级，即第3下攻击的时候最高会有9段蓄力的威力！蓄力过程不耗气力，但是攻击的时候会消耗
△+○键	鬼千切	范围大打点低的鬼千切，而且可3段蓄力……然而并没什么luan用

特性简介 金碎棒存在豪打判定的，当攻击在最佳的距离下（武器尖端部分）命中敌人时就会发生豪打判定，豪打的威力比普通命中更高，而且连续出现豪打判定的话会进入豪腕状态，豪腕状态有2段，手臂会分别以黄色和红色的光出来。豪腕状态级别越高，普通攻击速度和蓄力速度会变得更快。

一般来说普通□三连击全部以豪打命中的话就会进入豪腕，但是豪腕维持的时间也很短（不到10秒就会降级），所以要求玩家持续使出豪打来维持。



薙刀

基本操作

按键	名称	备注
□键	速攻击	地面5连击（空中则3连），可以无限循环的斩击动作，连舞状态下能同时命中敌人多个部位，连舞等级越高攻击速度越快
长按□键	明星	消耗1级连舞状态发动强力的一击，可空中使用
△键	踏步攻击	往前方踏步一段距离的大范围横扫斩击，可以随便接在速攻击的连段中，多用于调整位置和进攻起手
长按△键	晓	攻击的同时跳跃到空中，同样可以接在速攻击连段中
（空中）△键	孤月	空中横扫，命中敌人时能往特定方向移动一段距离，是空中移动的重要技巧
（空中）长按△键	黄昏	空中坠落斩击，下落过程有多段伤害
□+×键	流转	完全抵挡鬼的攻击，流转最大特点是可以接在除了“缭乱”以外的连段中使用，但是只能维持一瞬间而且消耗大量气力，虽然长按可以消耗更多的气力维持下去，但最多只能维持1秒左右，对使用者有很高要求。如果在空中使用并成功回避了敌人的攻击，能够让角色弹起一定高度
连按○键	缭乱	华丽的高速连斩，可空中使用，是薙刀最高瞬间爆发力的技能，发动期间气力会持续消耗，斩击速度会随着连舞等级而提升（但不会积蓄连舞等级），停止连按之后会使出高威力终结技，使出终结技的时候推摇杆能让角色马上跃起（或抬升高度），之后可继续接空中连段
△+○键	鬼千切	直线中距离气刃斩击，范围中规中矩，因为是纵砍所以不容易打偏部位，可空中发动但是会变成横斩气刃，一定程度弥补了高度的问题

特性简介 薙刀的攻击如果连续命中敌人，并且自己没有被敌人攻击吹飞的话就会进入连舞状态，连舞状态有两段，身体会以黄色/红色光表现出来。连舞状态下，薙刀如果命中大型鬼复数个部位，能同时对这些部位造成伤害，此外攻击速度（特别是特殊技）会加快。连舞状态需要不断攻击去维持，而且不能被敌人攻击，如果被敌人吹飞，比如被祸灵状态发出的冲击波震退，那么连舞状态就会降级（但是被较的攻击打中，出现坐到地上的硬直不会降低连舞等级）。所以薙刀的战斗核心就是要尽量维持无伤，利用走位和流转来抵御敌人的攻击维持输出。



铳

基本操作

按键	名称	备注
□键	瞄准/射击	进入瞄准状态，然后再按□键射击，另外，射击可用R1键代替
（射击后）长按□键/R1键	马上装填	马上装填一发与刚打出的子弹同类型的子弹
（瞄准）△键	切换弹药	切换弹夹里的弹药顺序，注意是根据弹种成批地换的
长按△键	装填弹药	卸出所有弹药进入装填状态，之后按□/△/○键装入对应的子弹类型
（装填状态）R1+○/□/△键	快速装填	消耗大量气力一口气给枪上满子弹，键位对应子弹的品种
○键	灵弹射击	按一下进入灵弹射击瞄准状态，与普通射击不同的是此时角色无法移动，但是射出的子弹会根据弹种赋予不同的增强特性
□+×键	掷弹	扔出注入了灵力的炸弹，炸弹能粘附在敌人身上，射击炸弹让其爆炸之后，如果敌人的灵脉在爆炸范围内的话会变成紫色，此时该灵脉会在短时间内进一步弱化
△+○键	鬼千切	必定破坏部位的射击，威力不高但是打点优秀

特性简介 使用铳的玩家能在敌人身上看到一些发光的点，这些发光的点被称为灵脉。铳的子弹如果命中灵脉的话能造成更高的伤害，伤害的比率则视乎子弹的种类而定。



仕込鞭

基本操作

按键	名称	备注
□键	鞭攻击	大范围4连击，客空中使用
长按□键	夜艺	纵劈并小幅后跳，命中苦无能让苦无爆炸，引爆苦无的时候如果推左摇杆可以往该方向跳跃，空中可使用也能提升腾空高度
△键	投掷苦无	投掷苦无并粘附在敌人身上，之后可以用某些攻击引爆
○键	神乐	连续快速大范围的挥鞭攻击，命中苦无伤害更高，最后一击同样能引爆苦无
长按□+×键松手	接梁	利用鞭子勾住敌人的部位，长按时可瞄准，如果敌人身上有苦无的话优先锁定苦无，之后可以进行各种派生，按×键/左摇杆↓则直接引爆苦无（可同时引爆多个）
（接梁状态下）□键/左摇杆↑	接梁飞跃	可以飞近接梁的位置并腾空，这个过程中可以再接鞭攻击或投掷苦无，又或者用夜艺来引爆苦无，也可以空中再次接梁
△+○键	鬼千切	能够锁定苦无位置并射出的鬼千切，由于有苦无定位因此准度非常高



基本操作

守之型

按键	名称	备注
□键	斩攻击	最多4连击斩击
△键	突攻击	斜上方突刺攻击，最多2连击，可三段蓄力提升威力
左摇杆任意方向+△键	深突	特定方向中距离水平突刺，单发，可三段蓄力
○键	型切换	切换到攻之型
长按○键	胧月	进入胧月状态并且气力徐徐下降，之后可以按□/△/○/□+×四种攻击进行派生，派生招式最多打4段，之后第5击会变成特殊招式“雾夜”，前4段攻击如果重复越少，“雾夜”威力越高，按×则解除胧月状态
胧月特殊派生	晴岚	胧月状态下，前4段派生攻击如果没有连续用同一招的话（比如□△□△○），那么原本第5段的派生“雾夜”就会变成“晴岚”，“晴岚”相当于威力最大化的“雾夜”
长按□+×键	倭守	正面有效的持盾防御动作，能减少伤害
（倭守）+左摇杆	威崩	防御状态下在敌人攻击命中前一瞬间推左摇杆，这样可以回避伤害并反击敌人，成功的话能额外增加鬼气槽

攻之型

按键	名称	备注
□键	斩攻击	双手的剑同时斩击，最多5连击（实际上10段伤害）
（回避后）□键	伏奔	回避之后马上接斩击，会使出帅气的奔跑斩击
△键	枭薙	能同时命中敌人多个部位的大范围横扫，起手较慢
○键	一穿/型切换	消费气力给敌人使出强力的突刺攻击，同时切换到守之型，可蓄力，斗气状态下威力会更强
□+×键	甚雨	正前方连续高速突刺，连按□键可以增加攻击次数，结束后可接普通斩攻击连段
△+○键	鬼千切	跳跃到空中剑盾合一大纵砍，打点高而且判定和伤害都比较优秀

特性简介 盾剑是具有攻之型和守之型两种模式的武器，而且在HP下方有一条有鬼气槽。守之型的攻击可以积蓄鬼气，当鬼气蓄满之后切换攻之型的话能获得攻击力上升的效果，而且部分招式也会变得更强。

流程攻略

游戏的剧情进度可以在OPTIONS菜单中直接查看，这部分只列出推进剧情的步骤以及介绍流程中要注意的地方，新登场的大型鬼讨伐攻略将会在下一部分详细介绍。

序章

开场动画过后，玩家便需要控制主角加入横滨的激战之中。首先控制主角击败沿路的恶鬼杂兵，熟悉基本的攻击与“鬼祓い”操作，根据按键提示完成即可。到尽头会出现一只低级大型鬼，此时会有提示需要玩家使用御魂效果，依然根据按键提示完成。击败小头目后到尽头遭遇BOSS“**シンラゴウ（森罗睺）**”，它的实力很强，不过玩家并不需要将其击败，能量槽积蓄满后使用“鬼千切”破坏其一个部位，**シンラゴウ**便会撤退。



◆使命：目覚め

小目标

- 确认自身所处的状况
- 前往カラクリ研究所与博士见面

醒来后需要确认自身所处情况，首先与久音进行对话，之后时继出现触发剧情。之后前往城镇西北角的**カラクリ**研究所见博士，进入后便会触发剧情。之后会自动前往战场，任务中会有鬼手基本使用方法的教学，任务完成后获得御魂“藤原秀乡”，剧情过后序章结束。

第一章

“鬼”讨つ者

◆使命：マホロバの里の巡回

小目标

- 与锻冶屋对话
- 与よろず屋对话
- 与祭祀堂兼小料理屋对话
- 与御役目所对话
- 前往岩屋户与2名队见面
- 前往モノノフ本部与红月见面

◆使命：证ノ仪

小目标

- 收集2个铁矿石
- 讨伐10只ガキ
- 前往监视小屋向红月报告

◆使命：モノノフのイロハ

小目标

- 返回マホロバ
- 拜访御役目所主计
- 在锻冶屋制作1件武器或防具

◆使命：モノノフの职务

- 达成任一依赖或共同作战
- 返回マホロバ

醒来后需要与城镇的NPC都打个招呼，按照提示依次进行对话即可。与红月对话后会触发第二个使命，之后便要前往野外完成2个小目标。小目标的达成十分简单，铁矿石可以直接从地图上的发光点取得，而ガキ即最初级的杂兵，杀满10只便可，此时也可以先熟悉一下大地图的环境。完成前2个目标后，前往地图西侧的监视小屋向红月报告，对话过后需要讨伐1只ヒダル，胜利后获得御魂“初”。

剧情过后调查一旁的跳界石，再选择“他の跳界石へ移动”即可返回城镇，剧情过后红月与焰成为可用同伴，并且开放“ニギタマフリ”系统，使得防具能够装备御魂。之后与御役目所主计对话，再前往锻冶屋随意制作一件武器或防具即可。之后的一个使命需要玩家外出完成一个依赖或共同作战，选择其中一个完成就行，门口就有可以达成的依赖，十分简单，之后返回城镇便可完成使命，剧情过后开放系统“アラタマフリ”，使得鬼手能够装备御魂。



◆使命：近卫救出

小目标

- 到达失踪地点
- 发现“鬼”的痕迹
- 跟随痕迹找到近卫部队
- 将近卫部队救回

使命的目标是找到并救回失踪的近卫部队，从监视小屋西侧的门来到安の领域，继续向西前进来到感叹号所处位置，此时按下R3键打开鬼眼即可发现在地上发光的“鬼”的痕迹。之后保持鬼眼开启的状态站上发光处，即可发现下一个发光处，一直跟随发光的“鬼”之痕迹前进即可到达目的地，最后一段路程需要利用鬼手抓住空中的光点，在空中穿梭前行，以穿过平台间的空隙。到达目的地后调查地面的感叹号触发剧情，之后是与BOSS“オヌホウコ”（森罗睺）的战斗，战斗中会开放共斗槽以及“鬼葬”系统，利用“鬼葬”可以轻松将强敌的弱点部位破坏，战胜BOSS后会获得御魂“柳生十兵卫”，剧情过后自动返回城镇。

◆使命：秽れ祓う禊场

小目标

- 与焰一同前往禊场

◆使命：カラクリの秘密

小目标

- 返回自宅与博士对话

◆使命：その名はグウエン

小目标

- 从北侧道路撤离异界

前往城镇南侧的禊场与焰对话触发剧情，剧情过后禊场开放使用。返回自宅与博士对话，触发被空间转移的剧情，之后需要与博士、グウエン一起对抗BOSS，不过此战不需要将BOSS打倒，坚持一段时间即会触发剧情。之后不管岔路一路往北走，在沿着地图上的道路来到感叹号处即可触发剧情返回城镇。

◆使命：异国の风

小目标

- 与八云交谈并告诉她关于グウエン的事
- 返回博士处进行报告
- 与博士见面

◆使命：カラクリ部队の行进

小目标

- 前往安の遗迹获得カラクリ石
- 前去观摩博士的实验
- 找到实验的关键头绪
- 封闭“安”的瘴气之穴
- 返回マホロバ

与博士对话后触发使命，之后根据提示与八云进行对话，再前往研究所门口与グウエン对研究所，剧情过后即会自动前往位于安の领域“カラクリ平野”的遗迹。剧情过后与カラクリ人形对话，即可前往遗迹的地下一层，不过紧接着便是与カゼキリ（风切）的战斗，胜利后获得御魂“水戸光圀”。

剧情过后前往研究所门口与博士对话，实验失败后再与博士对话一次，之后前往实验室内调查人形，剧情过后设施“カラクリ人形”得到开放，再次与博士对话触发剧情。根据地图标识前往西侧的感叹号所在处触发剧情，利用跳界石返回マホロバ后本章结束。

第二章

命の灯火

◆使命：サキモリ砦攻防战

小目标

- 跟八云对话
- 前往サキモリ砦击败袭击那边的鬼
- 寻找“鬼”的痕迹

现在同行的角色只有グウエン，进入サキモリ砦之后往砦的西边走会遇到椿并发生剧情，椿和神无加入队伍，然后一起击败面前的新敌人“狗宾”。注意此时它虽然是中型鬼但是如果没提升过装备的话被某些招打中会很疼，甚至有可能被秒的。

击败狗宾之后，往南走进入武的领域大隧道，之后开鬼眼按照提示前进，途中会找到一块被侵蚀的跳界石，调查跳界石时要再打一只狗宾。之后继续沿着痕迹前进会进入“ダイバタチ讨伐战”，打新的大型鬼“大刃断”，所以如果没信心的话建议先用跳界石先回去恢复一下。



◆使命：新たな仲间たち

小目标

- 向博士报告
- 邀请椿一起去做任务
- 邀请神无一起做任务
- 带三人去将“武”领域的瘴气穴塞住

邀请椿和神无，之后这两人和真鹤都会加入队伍。之后按照地图提示前往指定地方封住瘴气穴即可达成使命。

◆使命：天狐狂骚曲

小目标

- 去川边跟神无对话
- 找椿问问天狐所在地方
- 去小料理屋吃顿饱的
- 前往天狐的巢
- 把天狐带去给真鹤看看
- 前往カラクリ研究所跟博士对话

跟神无和椿对话之后他们会加入队伍，之后出门往西南方走到达天狐的巢穴。注意巢穴外面需要用鬼手抓住高台才能上去。剧情后打倒突然出现的小型鬼群鵺即可。抓到天狐之后神无会离队，不过不要紧，直接回去找真鹤即可。



◆使命：泪に暮れて

小目标

- 跟同伴们对话
- 去看看椿
- 带辉夜去久音那边
- 追上辉夜
- 与椿一起去讨伐アマツミツツカ（天津光束）

跟椿对话之后回自家门口会遇到辉夜，之后带她去跟椿对话即可。

村里的剧情触发完了之后就要去讨伐新型鬼アマツミツツカ（天津光束）。一起组队的是グウエン、神无和椿，先用跳界石前往天之冬衣の道进入武之领域，然后往目的地进发，到达冰原严岛神社之后就会进入BOSS战。

第三章

锁をひきずって

◆使命：节分

小目标

- 问候村里的众人
- 去御役目所跟椿打招呼

◆使命：记忆の手がかり

小目标

- 去跟九叶对话
- 去研究所跟博士对话

◆使命："战"の领域の净化

小目标

- サキモリ砦东门进入异界，打倒崩山
- 封住战领域的瘴气穴
- 向博士报告

一起组队的是神无、焰和红月。从サキモリ砦的东门出发之后往南走，途中会找到一块被污染的结界跳石。到达地图提示的地方之后继续开鬼眼追踪崩山的痕迹前进。进入天空安土城城门跟崩山战斗。打败崩山之后按照地图提示去封锁瘴气穴即可。

◆使命："战"の领域の遗迹

小目标

- 跟刀也打听关于外样的事情
- 去找博士
- 前往战领域的遗迹

净化了"战"领域之后博士决定对那边展开调查。同行的是时继，还有百鬼队的两位闲人初穗和相马。

从雨降屋敷的跳界石继续往东南方前进。路线是先往南走，进入"天空安土城·二の丸"后往东走到"三の丸"，进入南边屋子的大厅里面，然后继续往东走一段



距离（有高低差的地方记得试试用鬼手拉上去），这样就能到遗迹"カラクリ回廊"，接近目的地之后会进入强制战斗打大型鬼火凶鸟，打败它之后使命完成。此后，初穗和相马会正式成为同伴。

◆使命：マホロバの明日

小目标

- 跟众人对话
- 去听听时继的意见
- 去前·首领的墓地打声招呼
- 告诉博士发现了"记忆之石"
- 回自家里读"记忆之信件"

◆使命：脱出行

小目标

- 把辉夜带到战领域的据点
- 在天空安土城三之丸找到时忘草

读记忆之信件之前最好先准备好惯用的武器和御魂，因为后面要应对新的鬼。

剧情之后要将辉夜带去战的领域，同行的人是焰、グウエン、椿，但是到达战领域的据点之后グウエン会换成神无。在据点发生剧情之后往"天空安土城·三の丸"的方向走，进入之前曾经路过的大厅时就会发生强制战斗，讨伐新的大型鬼"千山王"。打赢千山王之后，神无会先回去，而主角一行人会到カラクリ回廊，将カラクリ石带回村子，此时村子也遭到了袭击。剧情回到村子之后，再次进入BOSS战，打无印版的封面怪狱炎魔。队友固定是红月、刀也和八云，玩家的装备和御魂虽然不能换，但是御魂的使用次数是已经回满的，所以不用担心。击败狱焰魔之后本章结束。

第四章

果てなき道

◆使命：内乱の后始末

小目标

- 跟神无和真鹤见面
- 跟八云和刀也对话
- 去跟博士报告
- 去御役目所完成任意一个任务
- 向博士报告
- 去岩户屋听军师·识说话

◆使命：盗贼·焰

小目标

- 鬼内居住区打听焰的情报
- 前往焰的监禁地方
- 从雷藏手上拿到焰的装备
- 把焰的武器埋到墓地里
- 向焰报告
- 回自宅休息

◆使命：焰とウシヲキナ

小目标

- 调查骚乱的情况
- 前往战的据点
- 追踪在"雅"领域的焰
- 根据痕迹去救助红月
- 跟焰对话

上面三个使命基本上都是剧情，按照小目标的提示完成即可。章节开始后跟神无对话能获得御魂"永仓新八"。

听焰讲完自己的过去之后，第二天早上醒来的时候发现焰已经一个人往雅的领域追杀那只鬼去了。所以我们要从战的据点去搜索焰。找到焰的时候记得顺便调查一下旁边的车，能接到御魂坂上田村麻吕的依赖，不过一般现在都无法完成就是。

找到焰之后红月会被迷惑抓走，此时依然要用鬼眼去追踪她的痕迹，到达"异闻·罗城门"那边会找到被污染的结界跳石，注意如果净化它的话会遇到很难对付的敌人——骸招（螃蟹），虽说是中型鬼但是实力绝对不能小看。如果打败它之后御魂剩余量已经不多的话建议先折返回去歇一歇。

从罗城门继续深入到达"朱雀大路"之后，就会进入BOSS战，打"潮大鱼"。击败BOSS回到城镇之后，跟焰对话后就能获得御魂"服部半藏"。



◆使命：战いの予感

小目标

- 去カラクリ研究所商量今后的打算
- 跟博士对话
- 回自宅休息
- 回去マホロバ村跟グウエン谈话
- 去向博士报告
- 去御役目所随便接个任务并完成
- 去跟红月对话
- 追上红月
- 跟雷藏对话

回自宅休息的时候会进入剧情，被清少纳言的御魂带到雅的领域“异闻·右京”，这里会遇到グウェン并发生剧情战斗，剧情的这只大型鬼不用打倒，只要坚持一段时间即可。顺便地净化了雅领域的瘴气穴之后记得顺便再附近找找跳界石并将其激活，以后就可以直接传送到这边来了。激活跳界石之后回去マホロバ。

◆使命：お头の责任

小目标

- 跟九叶对话

◆使命：红月の罪

小目标

- 跟时继对话
- 前往“雅”的领域追上红月

红月为了守护大家决定一个人去单挑那只大型鬼。发现真相的时继马上和主角还有椿去追红月。行进路线是从右京那边绕道，到异闻·大内里就能找到红月并进入战斗打大型鬼“咒诅”。打败 BOSS 回来之后跟红月对话能获得御魂“アマテラス”（天照）。

◆使命：罪の行方

小目标

- 跟红月对话
- 去岩屋户看首领选拔结果
- 跟九叶对话
- 跟时继对话
- 跟博士对话

跟九叶对话之后能拿到“九叶の命令书”，他嘱咐主角要在危急的时候才打开按照里面的指示做。之后跟时继和博士对话之后，本章结束。

第五章

勇者の行进

◆使命：九叶の置き土产

小目标

- 前往命令书记载的地方
- 去救援相马
- 去塞住“乱”领域的瘴气穴

一开始由于其他人都被控制住了，所以跟主角同行的只剩下时继，穿过山洞到达“维新の社”之后往西北方走，在目的地与初穗和百鬼队汇合，汇合之后还要马上去营救给百鬼队殿后的相马。

到达相马的地方会遇到大型鬼白面僧都，打倒那只鬼之后获得御魂“福泽谕吉”。

救下相马之后，福泽谕吉会带主角去看这个领域的瘴气穴，回来跟队员们交代过之后，决定先去把瘴气穴封住。打完 BOSS 之后稍微往北走就会遇到瘴气穴，封住之后这里就会成为据点。

◆使命：勇者时继の追忆

小目标

- 收集5个“ハク高密度结晶”
- 将“ハク高密度结晶”交给时继
- 跟时继对话

按照提示去寻找结晶即可。在目的地采集绿色的提示点，采集 5 次即可完成第一个小目标，然后发生 BOSS 战，打冻蟹。打赢之后进入剧情直接回到据点。跟时继对话之后就会进入剧情。

◆使命：マホロバの解放

小目标

- 寻找协力者
- 取回同伴们的武器
- 解放同伴们

先去サムライ那边找グウェン对话让她协力，然后去寻找同伴们的武器。解放同伴们出来之后要打 BOSS 白炎。组队的人是グウェン、椿和神无。击败白炎之后能获得御魂“アーサー”（亚瑟王），之后跟グウェン对话还能获得她的分灵御魂“ベオウルフ”（贝奥武甫）。

◆使命：决战

小目标

- 跟九叶对话
- 跟雷藏对话
- 跟时继对话
- 跟九叶对话
- 讨伐森罗眼



跟村子里的其他人对话，准备好一切之后跟九叶对话两次，选“行こう”，之后就进入决战。这里有多场连战，每场同伴都不一样。不过前面都是比较简单的战斗。重点是最后一战。

第一战是相马和初穗打ヒダル，第二战是跟刀也、真鹤和八云组队打狗宾，第三战则是跟红月和グウェン打螃蟹，第四战则是椿、焰、神无组队同时打螃蟹和ヒダル，不过两只鬼都只有半血，建议先消灭掉恶鬼在对付螃蟹。最后一场打森罗眼，组队的是雷藏、博士和时继。打败森罗眼之后获得御魂“西乡隆盛”，本章结束。

第六章

时の彼方

◆使命：最后の战

小目标

- “古”之领域突入
- 寻找鬼的痕迹
- 沿着痕迹去把鬼讨伐掉
- 去塞住古领域的瘴气穴
- 前往“古き封印の出云大社”

从现在开始可以随意编队了，选择自己喜欢的角色组队之后就出发吧（推荐真鹤，惟一一个治愈系的同伴，能大幅减轻队伍的回复压力）。进入“姬巫女の国”到达第一个目的地之后触发剧情。之后按照地图的提示，到目的地开鬼眼寻找鬼的痕迹，然后沿着痕迹继续前进。

前进途中会遇到其他好几种中型甚至大型鬼（比如牛头金刚），建议根据实力和技能剩余次数决定打还是不打。跟着痕迹前进会发生 BOSS 战，打大潮鱼的亚种——朱牙和迩。打败它之后就能获得御魂“ヤマトタケル”并且知道瘴气穴的位置在勾玉の道里面。解除了瘴气穴之后魂昏之道那边不能继续深入了，得回去姬巫女の国那边绕道上去。塞住瘴气穴之后这里会成为据点，接下来就要进入最终战场了。到达“古き封印の出云大社”就能触发最终战，打最终 BOSS“时轮大蛇”。击败大蛇之后能获得スサノオ的御魂。

通关并且结局之后会进入第七章，跟红叶对话后就是自由探索活动的时间了。

新登场大型鬼讨伐详解

森罗睺

弱点属性：地、水
耐性属性：风、火
其他属性弱点：手腕（斩击）、背棘（突、碎）
可破坏部位：手×2、腿×2、角
噬魂状态修复/新增部位：腿×2、手腕×2、背棘
噬魂状态可完全切断部位：腿×2



主要攻击方式

·火焰龙卷风：双手插进身体两侧的地面并造出小型火焰龙卷，将其打散变成三个火球往两侧射出，手被净化了依然能正常使用。

·双手爪击＋敲地面：先双手爪击然后往前方补一拳的组合动作，对中距离有威胁。

·连续敲打地面：对地面连续敲打。

·横扫爪击：右手使出会产生抓痕的攻击，前方空中和地面都要小心，右手手腕被破坏后抓痕消失，攻击范围变小。

·火球喷射：往前方喷出一个静止的火球，之后将火球打散往前方地面扇形射出，之后在接一个上勾拳将剩余的火焰打上空中呈抛物线落下。

·头顶击打：对空技能，双拳在头顶击打并产生冲击波，空战要小心这招，双手被破坏之后冲击波才会消失。

·转身敲打地面：转身朝背后的地面一拳，会产生一个大范围的冲击波，对脚下和空中的玩家造成威胁，左手被破坏后冲击波消失。

·单脚踩踏：原地跳起左脚踩踏地面，对正下方攻击的人有威胁，不过因为单脚踩踏，所以实际上范围不大，看到它垂直小跳的时候回避即可。

·冲撞：身体发出红色的斗气冲撞一定距离，会朝目标拐弯，但是可以用鬼手绊倒。

·二连爪击＋踩踏：正前方二连爪击并且将双手插在地里，以此为支撑抬起身体然后踩踏地面。踩踏那一下对脚下的玩家有威胁，但是整个动作过程比较长，可以提前躲开。双脚被破坏后攻击范围变小。

噬魂状态

·抓地光球射击：火焰龙卷风的变种招式，双手插进地里，然后向泼沙子那样左右扔出一个白色的光球，手腕被破坏之后无法扔出光球。

·侧翻身："华丽"的侧翻身攻击动作。

·冲刺二连抓：场距离的爪击冲刺。

·爪击＋剑气：往正前方射出范围较宽的剑气，对正面中、远距离有威胁。

·背部核心射击：从背棘的黑洞里射出针刺狙击我方，背棘被破坏之后无法使用。

腿部切断后

·爪击＋冲击波射击：用左手爪子攻击并射出冲击波。

·潜地攻击：潜入地面，然后移动到任意一位玩家脚下跳出来，在地底的时候会有黑影提示位置，奔跑躲过黑影即可。

·敲打地面＋爆炸：右手在地面造成爆炸并泼出火球。

·飞扑：前方或左右方向飞扑，双手被破坏之后飞扑距离会大幅降低。

综述

本作的封面怪，森罗睺虽然看上去很霸气，但由于体型太大，很多招式对近战的玩家来说反而威胁不大，毕竟攻击死角多，普通状态下推荐在其胯下正下方输出，攻击双腿。要注意的技能是转身敲打地面和火焰龙卷风，单脚踩踏，还有二连爪击＋踩踏。龙卷风对一般是对双腿外侧有威胁，所以尽量避免站在这两个位置。二连爪击＋踩踏由于范围很大，所以看到它2连抓插在地上的时候就要停止攻击往外跑了。除了修脚之外，擅长空战的武器推荐先破坏其双手，推荐在左后方先攻击左手，能够降低转身攻击的威胁，跟狱焰魔一样森罗睺的手被破坏之后主要招式的威胁会大幅降低，比如一些原本能制造冲击波或抓痕的招式都会没了这些特效。

噬魂状态下，招式会变得更加大开大合，但是一般来说玩家很少要面对这个状态（特别是带了NPC），因为进入这个状态之后就可以完全切断它的腿了（如果带了NPC的话他们一般也会帮你的切的）。

腿部被完全破坏后森罗睺只能趴在地上，此时只能用一些短距离飞扑之类的攻击，虽然威胁不大但是不容易躲，很容易被蹭掉很多血。另外要小心潜入地下的攻击，看到它潜了之后马上跑开即可。进攻的时候优先拆掉角和背棘，如果武器打点低的话，也可以先集中攻击两只手，断了它两只手之后剩下的几乎就是虐待它了。

隐这蛊



弱点属性：风
耐性属性：地
其他属性弱点：噬魂状态下变化的部位（碎）
可破坏部位：角、腿×4、镰刀×2、尾
噬魂状态修复/新增部位：爪×2、腿×4、尾
噬魂状态可完全切断部位：爪×2、尾

主要攻击方式

·左右踩踏：像相扑手那样向两侧踩踏一次。

·前方压下：整个身体压下来的攻击，对前方扇形位置有威胁。

·跳跃压下：低空跳起压下来，对贴近的玩家有威胁。

·镰攻击：正前方镰刀二连击，有准备动作。

·地面冲击波：镰刀插入两侧地面然后往前方射出地面冲击波，通常是先左后右使用。

噬魂状态

·**沙尘喷雾**：预备动作是双手捂嘴，之后向前方喷出静止不动的沙尘雾，只要不自己撞过去就不会中，但是中了的话会陷入破铠的异常状态。

·**前跳冲击波＋扔石头**：向前小跳并用右手攻击地面打出冲击波，然后左手从地里抓起石头扔到空中，之后石头过一会掉下来。落点是扔石头时候玩家所在的位置，提前躲开即可。完全切断其右手之后无法砸地，完全切断左手则无法扔石头。双手都完全切断之后变成往前小跳。

·**冲刺**：身体出现红光进行冲刺，有一定追向性，可以用鬼手拉倒。

·**后方喷石头**：从尾巴喷出石头攻击后方，范围比较大，被石头集中有可能陷入气绝。尾巴完全切断之后无法使用。

综述

非常低级简单的大型鬼，招式种类少而且判定也不强。平时只要站在它的两侧攻击其腿部即可，此时需要注意的无非就是左右踩踏，还有小心它的下压。留意其动作提前躲开即可。普通状态下是没有部位可以鬼葬的，所以共斗槽满了之后要先留着，等它进入噬魂状态之后才용。

进入噬魂状态之后招式范围会变得更大，攻击欲望也更强，但依然很弱，原因是攻击手段本来就少，加上常用的冲撞攻击是可以用鬼手拉倒的，配合鬼葬拆掉任意一个部位，它对玩家的威胁就越来越小了（个人推荐先拆掉右爪）。

大刃断



弱点属性：风
耐性属性：地
其他属性弱点：尾巴（斩、突）
可破坏部位：角、腿×4、尾巴
噬魂状态修复/新增部位：腿×4、尾巴
噬魂状态可完全切断部位：尾巴、前爪×2

主要攻击方式

·**长距撞击**：身体发出红光进行长距离撞击，可以用鬼手拉倒，而且即使冲刺完了之后，只要身上的红光还没消失就能拉倒

·**尾巴攻击**：尾巴刺进前方的地面中并且形成小型龙卷风。

·**风炮喷射**：前方喷出直线风炮并扫射，范围判定其实比较小，对前方有威胁，在它两侧可以躲过。

·**尾巴横扫**：尾巴往左／右横扫，并且往后方射出扇形冲击波，范围大而且发动不明显，但是伤害不高。

·**三连抓**：往前踏步并用前爪攻击地面三连击。

·**角刺**：用角攻击站在其正前方的猎物，范围很小，距离远的话无威胁。

噬魂状态

·**尾巴刀刃攻击**：尾巴横扫并放出冲击波，判定范围比原版更大。

·**原地甩尾腾空**：原地大范围甩尾并且腾空。

·**空中旋转**：在空中专用的招式，身体垂直旋转，旋转过程中会往四周射出气刃。

·**旋转降落**：从空中降落的一种方式，身体水平旋转降落，攻击范围很大。



（除上述招式之外还会使用部分普通状态招式的强化版）

尾巴完全切断后

依赖于尾巴的招式全部无法使用，攻击模式类似于普通状态的弱化版。角刺会变成二连。

前爪被完全切断后

前爪只破坏一只无变化，切断两只之后才会发生变化。追加原地旋转、前方扑击等攻击，但是大部分招式攻击之后都会产生倒地硬直。

综述

看上去很凶残但是熟悉招式和应对方法之后比较弱的一只大型鬼。擅长四处乱蹦乱跳，但由于体型大，所以攻击死角也很多。平时可以在它两侧攻击其四肢，惟一要小心的招式是尾巴横扫和角刺，不过伤害都不是很高。最常用的长距离冲刺在近距离下几乎无威胁，但远距离则要小心，从它身上出现红光到冲刺的时间很短，反应要快否则很可能还没用鬼手抓到它就被撞到了。不过正因为这招能被鬼手放倒，所以输出的机会很多。鬼千切优先破坏它的角。

共斗槽蓄满了之后可以留存一下，等它进入噬魂状态之后，优先破坏掉它的尾巴，这样就能瞬间消灭它的威胁。不建议破坏前爪的原因是要两只爪都破坏掉才有效果，除非队伍有两个人都已经存好了鬼葬，否则建议先破坏尾巴。

天津光束



弱点属性：无
耐性属性：天
其他属性弱点：翼（突）
可破坏部位：角、手×2、翼×2、尾巴×2、脚×2
噬魂状态修复/新增部位：手×2、翼×2、尾巴×2、脚×2
噬魂状态可完全切断部位：翅膀×2、尾巴

主要攻击方式



·**后空翻腿技**：后空翻攻击，准备动作是接近双手捂脸的动作，使用频率不高，往两侧躲开即可。

·**后跳＋气刃**：往后短距离飞跃并往前方射出范围比较宽的气刃。

·**爪击**：向特定玩家的方向靠近并单手爪击，近距离下或者等她快靠近的时候回避较容易躲开。

·**光球召唤**：在空中召唤出两个静止不动的光球，如果自己撞过去会被炸飞并且眩晕，祸灵状态下可能会连续放出4个。

·**光球引爆**：引爆空中的光球并往周围射出小光枪，命中率很低。就算BOSS不自己引爆，光球过一段时间也会爆炸。

·**突进爪击**：身体出现红光小距离突进并向着地面使出爪击，可以用鬼手拉倒。

·**紫电球**：往特定方向投掷紫电球，投掷三次，每次会扔出多个。通常是刚出场或者进入祸灵状态下才用。

·**尾巴＋爪击**：以扫尾起手的组合攻击，对贴身距离或者近距离低空有点威胁。

噬魂状态

噬魂状态下很多普通状态的招式将不会使用。

·前后紫电球射击：往前方和后方各射出一发紫电球。

·电力充能：往翅膀上积蓄紫色的电流，这个动作是多个高威力招式的准备技巧。如果玩家撞到翅膀上会被电飞。破坏任意一只翅膀后将无法充能。

·落地放电：蓄电流的状态下，跳到空中并急速落下，在地上产生小范围的电流。左翼切断后不会出现放电效果。

·雷枪散射：类似于光球爆发之后产生的雷枪，从本体向四周射出。准备时间长而且命中率极低，中距离下几乎不会中。

·紫电球射击：蓄电的状态下使用，往前方散射出多个紫电球，被击中会产生眩晕效果。右翼破坏后射不出电球。

·后空翻放电：首先是做两个后空翻动作，然后在至近距离放出高压电将身边的人弹飞，因为电流不是紫色的，所以有时候很难判断。近战的时候要小心。

·带电移动：短距离移动，并且地面的电流会产生攻击判定。

双翅膀完全破坏后

·滑铲：主要招式之一，可以被鬼手绊倒。

·小范围爆炸：贴近距离下才会中。

·扬尘：看上去真的只是扬起尘土程度的招式。



综述

体型不大，几乎全程漂浮在半空中的大型鬼。虽然有些可破坏部位在较高处，但是天津光束很多招式是对低空有威胁的，所以在地面打有时候反而更加安全。地面作战的时候注意她的后空翻，以及爪击。BOSS进入噬魂状态很快，大概掉一小格的血就会进入噬魂状态。进入噬魂之后要小心它的落地放电攻击，不过因为有充能准备动作，可以提防一下。还有带电移动也要小心。

噬魂状态下破坏它翅膀会瞬间回收，所以除非完全破坏否则不要用鬼千切打它翅膀了。

任意一只翅膀被破坏之后，天津光束将无法使用电力充能，但是其他动作还能使用。如果两边翅膀都破坏掉，它将无法飞起，只能在地上踉跄步行。而且攻击频率大幅降低，攻击完之后还肯定会摔倒产生长时间的硬直，因此几乎完全是被虐的状态。所以进入噬魂状态后优先拆掉翅膀，特别是右翼。

千山王



弱点属性：风
耐性属性：地
其他属性弱点：脚（碎）
可破坏部位：角×2、手×4、脚×2
噬魂状态修复/新增部位：手×4（会变成大柱子）、脚×2
噬魂状态可完全切断部位：脚×2

主要攻击方式

·龙卷风：在地上制造龙卷风，然后用脚踢出，龙卷风被踢出撞到墙壁之后会大范围地分裂开，在地面比较难躲避。

·踩踏：用尽全力单脚踩踏地面。看到它抬起哪只脚就往另外一边躲。

·敲击地面＋冲击波：棍棒插到地面上并往四周放出冲击波。

·地面横扫：前方扇形大范围棍棒横扫，而且会产生冲击波。

·踏步三连击：向前走三步同时用棍棒殴打三次。

·连环拳敲打地面：持棍的那只手被破坏掉之后追加的招式，身体会出现红光，可以用鬼手绊倒



噬魂状态

·棍棒横扫＋前方射击：用棍棒横扫之后往前方射出冲击波，范围比较大。

·转身挥棒：范围较大的转身挥棒攻击，对空中和地面的玩家都稍有威胁。

·四方敲打：四根棍棒同时往对角四个方向敲打地面，范围大但死角多。

任意一条腿完全切断后

·踩踏＋诅咒：用手踩踏地面，并在随机的地方产生诅咒圈，被诅咒圈封住会陷入诅咒状态，一定时间内无法使用降魂。

·旋转攻击：两只手支撑地面，另外两只手张开高速旋转，判定范围比较大的攻击招式，建议拉开距离。如果四只手都被净化的状态下使出这招，结束的时候它会倒地。

·扇形射击：往前/后小跳，并用两只手往前方扫除扇形的广范围射击。

·遁地：遁入地底下，然后从玩家脚下旋转冒出，跳出来之后还会追着玩家攻击一段距离，被盯上的话建议开鬼疾风全力奔跑躲开。

综述

稍微有点难度的大型鬼，不仅攻击范围大伤害高，而且有些招式不熟悉判定范围的话很难回避。普通形态下千山王的招式是对地面威胁大，对空则比较薄弱的。因此推荐擅长空战的武器比如薙刀、仕込鞭或者双刀等，然后用鬼手拉上去在空中跟它打，空战时惟一要注意的是它转身横扫之类的攻击，不过伤害不算很高就是。鬼千切尽量优先切掉它拿着棍子的那只手，切下来净化之后它就会失去棍子，很多有威胁的招式都无法使出，而且增加了一招可以被鬼手放倒的攻击，输出机会更多。

进入噬魂状态之后，它的攻击招式反而少了很多，都是单调的那两三招。不过此时更适合在地面跟它周旋，转身挥棒攻击是对空和对地面都有威胁的，所以在地面会更加灵活，尽量在它两脚之间游走输出。

另外个人认为，千山王的噬魂状态是典型的不作死就不会死的形态，它的双腿可以鬼葬切断，但是切断之后它就会倒立过来，用手部的四根大柱子支撑地面。此时虽然要完全破坏它的部位会变得很简单，但是它的攻击方式也会变得更加丰富，威胁也更大。所以到底要不要为了方便全破而让它进入更强的形态，这个自己得认真考虑……不过如果带了NPC的话，他们都会“聪明”地将千山王打进这个形态的。这个形态下笔者还是更加推荐在空中输出，毕竟可以躲过诅咒之类的招式，非空战武器的话可以在它手臂的外围输出，看准它踩踏的时候就往外躲开。

潮大鱼

弱点属性：火
耐性属性：水
其他属性弱点：脚（碎）、尾巴（突）、牙（突）
可破坏部位：脚×4、尾巴、触须×2（要净化）、头顶、牙×2
噬魂状态修复/新增部位：尾巴、侧鳍×2
噬魂状态可完全切断部位：尾巴、脚×4



主要攻击方式

·毒触须：左右甩动触攻击，被击中会中毒。范围很大而且对左右两侧都有判定，正前方的判定反而较小。

·潜地：潜入地底下，潜入的动作对正前方有攻击判定，潜地之后有可能会使出三种攻击，一种是露出尾巴扫两下，一种是头冒出来喷水球，还有一种就是直接扑出来，BOSS潜入地下的时候要锁定住它确定它的位置，如果它追着自己来的话一定要往左右奔跑。

·压击：下压攻击有两种，一种是抬起上半身压下来，会微调方向，而且之后下半身也有攻击判定，第二种是直接跳起来压下。准备动作都比较明显，所以看到它抬起身体或者跳起的时候往左右两侧回避即可。

·突进：身体冒红光的短距离突进攻击，对正前方或贴近距离的玩家有威胁，可以拉倒，不过因为发生时间很短，所以要看到红光的时候就要马上用鬼手，否则判定就会失效了，成功拉倒它之后的硬直时间很长。

·喷水：准备动作是先低下头“喝水”，然后会往前方直线喷水，接着再喷水横扫。此时是攻击两侧和背后的好时机。



·甩尾：追着它尾巴打的时候会使用，伤害不是很高。

·前方喷毒：正前方喷出毒雾攻击，范围比较小。

·毒爪：举起双手抓下，带毒，对前方和两侧有威胁，使用频率较低。

噬魂状态

噬魂状态下BOSS的几乎都会改变。

·毒球：准备动作是头部挖地，从地里挖出毒球扔到天上，虽然是随机散落但是数量多而且伤害高，中招之后还会陷入中毒状态。

·泼水：用爪子攻击地面制造水墙。

·潜地攻击：做出一个夸张的动作潜入地底下，过一段时间之后从玩家脚下飞出来。潜地前的动作有红光，可以用鬼手拉倒的。

·突进：发出红光的长距离突进，比普通状态更容易拉倒。

综述

因为它有5个可破坏部位都是在前面的，所以通常状态下可以在它左前方或右前方之间游走，攻击触须或者头部的其他部位，因为这些部位进入噬魂状态后就比较难拆了。刚正面的时候要注意它的短距离突进、潜地起手动作以及压击，还好这些招式都不难躲避，而攻击左右两侧时候要小心甩触须，中毒了会非常麻烦，所以如果单挑的话可以考虑配个防异常状态的技能。如果蓄满了鬼千切的话优先拆掉触须，记得触须破坏之后要净化的。鬼手把它拉倒之后也建议围绕头部输出。

噬魂状态之后优先用鬼葬完全破坏掉它的尾巴，其他四肢可拆可不拆（一般也拆不完），尾巴被完全破坏之后它将无法使出潜地和突进系的攻击，攻击欲望和攻击范围都大幅降低，危险度大大下降，最后再净化它的四肢即可。

咒诅

弱点属性：地
耐性属性：天、风
其他属性弱点：翼（突）
可破坏部位：尾、脚×2、手×2、角、翼×2
噬魂状态修复/新增部位：手×2、脚×2、翼×2
可完全切断部位：尾巴
噬魂状态可完全切断部位：翼×2



主要攻击方式

·中距离冲刺：有红光的冲刺，冲刺结束之后会追加一个转身甩尾的动作，可以用鬼手拉倒。两只脚被净化之后，冲刺会摔倒。

·转身爪击：普通的转身爪，范围大概是180°左右，对低空近战有威胁，但是近距离地面有死角，有明显的准备动作，而且可以看出攻击的方向，提前躲避即可。

·转身甩尾：尾巴卷起来然后使出接近360°的转身甩尾，尽量用鬼手把自己拉到空中躲避。

·黑雾攻击：前方射出黑雾，范围不是很大但是被打中有可能陷入诅咒状态。

·空中喷雾：空中使用黑雾攻击，前方扇形位置有判定，同样带诅咒异常状态。

·空中甩尾：有两种动作，一种是在空中对正下方使出甩尾，另一种是转身，分别是对地面和对空的招式，稍微保持一点距离即可。

·空中俯冲：从空中使出长距离直线俯冲，直线无诱导，而且方向修正一般，往两侧跑就可以躲开，不过这招有红光效果，因此可以用鬼手拉下来的。

噬魂状态

咒诅进入噬魂状态后，招式跟普通形态一样，只是部分招式的判定更强。

·转身爪击加强版：跟普通转身爪击差不多，但是准备动作更明显，判定范围更宽，对中距离有威胁，可以根据准备动作躲到安全的一侧。



单翼破坏后

其中一只翼完全破坏后无法飞行，原本前跳起飞会扑街，后跳起飞会痛苦地抓着肩膀。而且整体攻击欲望减弱。

·侧身撞击：追加招式里惟一要注意的，判定范围很大，对近战有很大的威胁，要留意它盯着身体侧面的准备动作，往头或者尾的方向躲避。

·直线黑光喷射：正前方前方直线射击，威胁较小。

·连续甩尾：站起来连续甩尾，破坏了尾巴之后判定范围极弱。

综述

体型庞大而且会飞行的大型鬼，血量比较高，BOSS普通状态下最具威胁的是一些尾巴的攻击，范围大而且不容易躲避，如果用擅长空战的武器比如薙刀、双刀之类的会更加容易应对。BOSS的招式大开大合而且经常到处乱蹦，建议善用鬼手来拉近距离。特别是普通状态下两招中距离冲刺和空中俯冲是可以用鬼手拉倒的，这些机会尽量不要错过。如果打得缩一点甚至可以专门等它出这两招的时候把它绊倒再进攻。共斗槽蓄满了之后先破坏掉它的尾巴，这样它的威胁就会大幅削弱，之后就可以大胆地进攻了。

进入噬魂状态之后由于动作变化不多，所以打法也基本不变，共斗槽再次蓄满之后拆掉它的翅膀，之后就能随便虐待它了。

白面僧都



弱点属性：火、风
耐性属性：地、水
其他属性弱点：全体（斩）
可破坏部位：手×2、脚×2、尾巴、角
噬魂状态修复/新增部位：手×2、脚×2、尾巴
可完全切断部位：尾巴
噬魂状态可完全切断部位：手×2

主要攻击方式

·挖地：在地上挖出一个小水池，踩上去会受伤并陷入异常状态，视水池的颜色，异常状态可能是睡眠、诅咒、石头或麻痹。如果是石头的话，靠近之后会眩晕，并且会被弹出来的石头砸到。

·挖地爆炸：挖地的派生，如果挖出来的是麻痹池（黄色），BOSS会引爆这个池把自己炸飞扑向玩家，飞扑有两种派生，一种是朝着远处的玩家扑过去，另一种是原地压下来。

·沙尘喷射：前方射出沙尘雾，有直线和扇形两种，被击中会陷入破铠状态导致防御力减半。

·砸石头：搬起石头砸向前方。双手被破坏之后无法使用这招，他搬起石头会掉下来砸到自己的脚趾头（下同）。

·砸石头2：搬起石头然后直接走到玩家身边砸下，追向比较强，但是走过来的时候是可以用鬼手拉倒的（身体出现红光），如果没砸到玩家的话之后它也会自己在地上打滚。

·飞扑：普通的前方飞扑。

·拍地板：抓着自己的膝盖，然后转身单掌攻击地板，范围很小，没有什么威胁。

噬魂状态

噬魂状态下会使用大部分普通状态的招式，并且再追加一些攻击模式。

·组合拳：二连拳、后翻滚、回旋踢（断手后才会用）三个动作的组合攻击，每做完一个动作会装一下bi，使用次数随机，结束动作固定是手肘打地面，之后会在地面打滚。



综述

一个偏向于用设置系技能的BOSS，白面僧都有点像前作的怨树坊，但是强度个人感觉不如后者。近战的时候只要躲过它设置的陷阱在其脚下输出即可。只要自己不撞到陷阱上，几乎没有威胁的招。普通状态下可以完全切断尾巴，值得一提的是BOSS大部分攻击动作用动尾巴的时候都是有攻击判定的，因此如果共斗槽蓄得快的话，推荐在它进入噬魂状态之前先将尾巴完全切断。

进入噬魂状态之后基本战术不变，依然是在它脚下可以颇为安全地输出。只破坏一只手臂虽然不会对它的招式有太大影响，组合拳的攻击判定会变得很弱，因此如果蓄满共斗槽的时候它的血量已经快剩下一半的话，就留着鬼葬等噬魂状态破坏它的手臂。

白炎



弱点属性：水
耐性属性：火
其他属性弱点：翼（突）
可破坏部位：手×2、脚×2、翼×2、尾巴、角
噬魂状态修复/新增部位：手×2、脚×2、尾巴、翼×2
可完全切断部位：尾巴
噬魂状态可完全切断部位：手×2

主要攻击方式

·闪光：范围几乎全场的闪光攻击，前置动作是嘴巴里含着光球，要看准时机翻滚才能躲过。

·喷火升空：升空用的招式之一，类似于雄火龙的前方喷火然后往后腾空。

·空中三连火球：空中横移的同时连续喷出三个火球。

·火球散射：用翅膀洒下多个火球攻击，翅膀被净化之后无法射出火球。

·降落压击：直接从空中压下来攻击，落地的方式之一，落地之后有较长的硬直。

·俯冲降落：从空中俯冲冲刺降落，落地方式之二，发动的时候身体有红光所以可以用鬼手拉倒，净化了两只腿之后它俯冲会摔倒。

·来回飞翔冲刺：在地上助跑一段距离之后飞起，然后低空来回飞翔撞击。这个动作全程有红光，因此是用鬼手拉倒它的最佳机会。

·翅膀斩击：张开翅膀二连斩，对前方中距离和近距离有挺大的威胁，可以从它翅膀底下往后方翻滚躲过。

噬魂状态

进入噬魂状态之后翅膀的外形跟普通状态不同，所以不会飞行，攻击动作变化较大，只会使用普通状态的部分招式比如闪光等。

·小跳踩踏：短距离小跳踩踏攻击，噬魂状态下最常用的招式之一。

·旋转翅膀斩击：跳到半空中，然后张开翅膀旋转斩击落下，对前方有较大的攻击范围。

·直线火球喷射：前方射出火球。

·长距离飞扑：往前方直线长距离飞扑，可以用鬼手拉倒。完全破坏其中一只手之后，飞扑结束会摔倒。

·跳起下压：垂直跳起压下，至近距离下要小心这一招，完全切断一只手之后，BOSS使用这招会摔倒。

·火球连射：前方扇形连续射出多个火球，而且会连续射出5组，近距离下威胁较小。

双手完全切断后

噬魂状态会解除，回到祸灵状态，双翼会重新再生，但是只能使用普通状态部分招式。

综述

无论外形还是动作都跟咒诅有很多相似之处的BOSS，招式伤害高而且范围都比较大，总得来说比较难对付，推荐用擅长空战的武器作战。普通状态下BOSS有两招常用招都可以用鬼手拉下来的，这些攻击机会不要错过。平时可以在其左右两侧靠后的地方输出，不过要小心闪光，因为视角问题经常会看不到它的准备动作而被暗算。共斗槽满了之后优先切断它的尾巴，可以降低它部分招式的攻击范围。BOSS血比较厚，差不多进入噬魂状态的时候再蓄一次鬼葬也没问题。

进入噬魂状态之后，建议拉开距离等BOSS的招打空了之后用鬼手拉近距离输出，进攻位置最好选两侧靠后的地方攻击后脚。鬼葬破坏掉它其中一只手之后就轻松多了。

时轮大蛇



弱点属性：水
耐性属性：火
可破坏部位：头×4、爪×2、尾巴、角
噬魂状态修复/新增部位：头×7
噬魂状态可完全切断部位：两侧原本是爪子的小头×2，原本是尾巴的头

主要攻击方式

·**飞扑**：前方飞扑攻击，带红光，范围很大，一般是正对着玩家的时候才用，如果在攻击范围内的话很难躲开，所以要及时用鬼手阻止。鬼手拉倒它之后有很长的输出时间。

·**喷火**：5个头往前方扇形喷出火球攻击，左右两侧非常安全。

·**左右抓击**：左右各爪击一次，带抓痕，注意尾巴也有攻击判定净化了爪子之后，爪击不会出现抓痕，判定范围也会变小。

·**火球落下**：往头上射出火球，之后火球慢慢落下，喷出火球的时候会锁定玩家所在位置，提前走开即可。玩家在它两侧时候这一招会派生出往后滑退撞击，近距离的时候要小心。

·**甩头**：大范围的甩头攻击，尾巴也是有攻击判定的。

噬魂状态

进入噬魂状态之后原本的爪子和尾巴都会变成头部并修复。攻击招式会几乎完全变化。

·**旋转火焰**：全身旋转并向周围射出火焰，建议尽量往外跑拉开距离躲避。

·**空中火焰射线**：出这招之前好几个头会朝着地面喷火，之后会腾空并向周围喷射火焰，建议事先站在头与头之间就可以躲避了。任意头部完全破坏后无法使用。

·**四周喷火**：头部向着四周喷火，站在头与头之间同样可以躲过。

·**头部咬击**：直接用头部攻击玩家，近战的玩家要小心这招。

·**连续甩头**：甩头的强化版，BOSS会连续甩头部多次并往后退。

·下压攻击：低空跳起压下，发生比较快。

三个可完全破坏的部位破坏后



BOSS本体会进入地底下只露出5个头部，攻击以喷火为主。一般不会移动，但是会使用遁地改变位置。

·**遁地**：头全部缩进地底下，然后移动到某个玩家脚下伸出，伤害比较低。

综述

最保守的打法就是在左右两侧攻击它的爪子，这样它头部的攻击大部分都可以无视掉，要小心的是爪击，甩头，以及火球落下，爪击只要净化了爪子之后就没有太大威胁了。看到它抬起头或者扭头准备转身难度时候就往后翻滚两下即可躲过大部分的攻击。飞扑能够进行鬼返，所以可以在它正前方引诱它飞扑，然后将它拉倒。BOSS倒下之后有很长时间的输出机会不要错过。

进入噬魂状态之后，头部全部完好的情况下BOSS的攻击会以喷射火焰为主，站在头与头之间输出会比较安全。完全破坏任意一个头部之后，BOSS部分招式比如空中火焰射线就无法使用，但是会增加一些物理攻击比如甩头、下压之类的招式。所以建议优先破坏尾巴，这样可以让近战的威胁大大降低。

三个部位完全破坏之后，BOSS的攻击手段会变得非常贫瘠，虽然不至于完全没有抵抗力，但已经没有多大威胁了。

奖杯列表

奖杯	名称	取得条件
白金	传说のモノノフ	获得其他全部奖杯
铜杯	“鬼”讨ちの幕明け	剧情奖杯，过了序章解锁
铜杯	证を立てし者	剧情奖杯，第一章解锁
铜杯	一人前のモノノフ	完成第一章解锁
铜杯	气锐のモノノフ	完成第二章解锁
铜杯	手练れのモノノフ	完成第三章解锁
铜杯	モノノフ队长	完成第四章解锁
铜杯	モノノフ大将	完成第五章解锁
铜杯	永代を紡ぎし者	完成第六章解锁
银杯	ムスヒの担い手	完成单机模式御役目所最后的任务《讨鬼传2》解锁
铜杯	切り拓く者	统合本部模式玩到进行度六
银杯	游び尽くす者	统合本部模式玩到进行度十二
金杯	金眼四ツ目の守り人	全任务完成
铜杯	指南修了	完成游戏中全部教学指南
铜杯	用心棒	与任意同伴一起进行任务累计达到50次
银杯	マホロバの国士	完成30个依赖任务
铜杯	大名物	任意一把武器锻炼到最高等级（LV12）
铜杯	魅入られし者	任意武器取得100把
铜杯	一张罗	任意一件防具锻炼最高等级
铜杯	违いの分かる人	取得100种防具
铜杯	道乐者	吃20次料理
铜杯	お遍路さん	祈祷20次
铜杯	最先端	派遣カラクリ人形30次（不论成败）
铜杯	カラクリ亲方	制造出所有“头脑回路”
铜杯	禁断の禊场	与异性一起去泡澡
铜杯	禊场の常连	泡澡50次
铜杯	モフモフ体验	与天狐好感度到最高
铜杯	八面六臂	解锁游戏中所有的表情图案（完成统合本部的任务并把进行度推进下去即可）
银杯	お大尽	合计获得金钱10000000
铜杯	一途な想い	任意NPC同伴的友好度提升到最高，带他们出去做任务即可提升
银杯	マホロバの人气者	所有同伴的好感度提升到最高，非战斗同伴可以光顾他们商店或者通过跟他们对话提高
银杯	“鬼”を知る者	游戏中所有种类的鬼都讨伐一遍
铜杯	英灵の导き手	任意一个御魂所有技能的等级升到最高
金杯	英灵の救世主	取得《讨鬼传2》中所有御魂
铜杯	探求者	进行30次素材合成
银杯	英灵の理解者	合计发动300种技能
铜杯	异界先导者	《讨鬼传2》中所有领域的安全度升到最大
银杯	目に焼き付けし者	获得所有しるべ（地图上的收集要素）
铜杯	解き明かす者	获得所有碑文
铜杯	仕事人	任意大型鬼所有部位全部破坏
银杯	千切っては投げ	部位破坏500次
铜杯	カラクリ见习い	剧情奖杯，获得鬼手后解锁
铜杯	研究完了	剧情奖杯，鬼手的所有功能都可以使用即可
银杯	鬼神ノ手	完全部位破坏部位50次
铜杯	行动限界に气をつけろ	首次净化异界（首次净化任意结界跳石）
铜杯	不眠不休	不休息连续讨伐5只大型鬼
铜杯	武芸家	所有武器各执行任务10次
铜杯	兵法家	所有风格的御魂各执行任务10次
铜杯	尘も积もれば山となる	小型“鬼”累讨伐1000只
银杯	“鬼”を讨つ鬼	大型“鬼”累计讨伐100只

ABZÛ

由参与制作了《旅》与《花》的艺术总监 Matt Nava 亲身监制，为玩家打造了一场娴静而美好的深海探险之旅。明快的美术风格与动听的背景配乐再次让人叹服，蔚蓝的海洋世界与五花八门的海洋生物组成了朦胧而神秘的世界，让本作成为又一部合格的艺术游戏。不过流程过短与游戏要素过少依旧是这类作品的硬伤，相较于拥有网络互动的《旅》，本作的综合体验也略逊一筹。

文 古林　美编 Juxi

ABZÛ	505 Games	动作冒险
PS4　ABZÛ		港版
2016年8月2日	本地1人	对应年龄：全年龄
售价为下载版：155港币		

本文对应版本：1.00　通关 / 完美所需时间：3 小时

系统介绍

基本操作

按键	功能
□键	行动（激活/回收/解除机关）
×键	冲刺（脚蹼消失时无法使用）
○键	翻滚
L2	骑乘在海洋生物上
R2	游动/从水面下潜

按键	功能
左摇杆	调整角色方向
右摇杆	视角调整
触控板	坐在冥想石碑时进出冥想画面
OPTIONS	呼出主菜单

游戏概述

游戏中每个章节的目的均为抵达终点，然后自动过渡到下一章节。操作非常简单，极易上手。除了在过程中欣赏这个充满想象力的海底世界，最重要的便是收集要素了。本作并没有白金杯，全奖杯的难度也非常低，只需要根据后文的“全收集流程”的相关提示进行游戏，即可在一周目花费 3 小时左右的时间完美本作。


■净化时的画面非常梦幻。

收集要素

游戏主要有三种收集要素，共有 20 个隐藏水潭、12 处冥想雕像与 19 个秘密贝壳。其中冥想雕像可以通过“主菜单→冥想”进行查看，而放有秘密贝壳的特殊墙壁一般会出现在章节后半的壁画走道中，可通过这种方法对这两种要素查遗补漏。值得注意的是，隐藏水潭是无法直观查看收集情况的，若出现遗漏的情况，只能乖乖从头查起。



◀全冥想列表。若未激活则显示为图腾图案。


■秘密贝壳墙，完美收集后调查墙面，主角会全身发光并得到快速游泳与无限冲刺的力量。

流程收集

※ 注意：为方便玩家收集，流程中的提示一般带有较直观的参照物，需严格按照流程提示进行收集，否则容易迷失路线。按以下流程完成一周目游戏即可解锁本作的所有奖杯。

章节1

按提示完成教程并前进，骑乘鱼抵达第一个门型石墩时开始收集。右前方可看到**隐藏水潭①**。



以隐藏水潭①为基准，发现**冥想雕像①**。



以冥想雕像①为基准，移动视角可以找到**隐藏水潭②**与**秘密贝壳①**。





以隐藏水潭②为基准，攀上石壁后沿地上的白色小道前进，找到**隐藏水潭③**。





完成上述收集后，解放探测机并打开红色的门，进入下一阶段。在进入下一阶段前，可以先操作主角游向水面，在接近水面时按 × 键冲刺，主角就会在出水时跳跃，**解锁奖杯“跃龙门”**。接近大型鱼类时可以按 L2 键主动骑乘，再按○键与它一起翻滚，**解锁奖杯“芭蕾”**。

通过门时首次看到大白鲨，继续前进，在往上攀行之前左转，石壁底部会有**秘密贝壳②**。







往上攀行穿过两个洞口抵达净化区域。接近蓝色光芒处后抵达神殿，在深处进行净化。净化完成后朝上方前进即可找到**冥想雕像②**。



穿过净化后打开的门发生剧情，此时不要前进，以脚下的绿色平台为基准，垂直往下潜水直至底部。背对岩壁，可以隐约看到右前方有**隐藏水潭④**。



以隐藏水潭④为基准，左拐后另一石柱后边有**秘密贝壳③**。



完成上述收集后垂直上浮，进入三角机关即可完成本章节。

章节2

第二章前行后会进入急流，沿急流前进时可以撞上鱼群，只要在整个游戏的急流部分撞够15 群鱼就能**解锁奖杯“急流勇进”**。

急流结束后，同样以拱门造型的石墩为开始收集的信号。拱门下为需要探测机解开的红色门。拱门右侧为**隐藏水潭①**。



以隐藏水潭①的位置为基准，在旁边的石柱上方可以找到**秘密贝壳①**。



以秘密贝壳①的位置为基准，可以看到远处有个黑色洞口，洞口内就是探测机。而上方的平台则有**隐藏水潭②**。



以隐藏水潭②的位置为基准，可以看到拱门右侧有**冥想雕像①**。冥想时锁定比较凶猛的生物（如鲨鱼），看到它的捕食动作后**解锁奖杯“食物链”**。



以冥想雕像①的位置为基准，发现不远处拱门旁的**隐藏水潭③**。



完成上述收集后，进入黑色洞穴激活探测机，并回到拱门下方开门进入下一次急流。

在急流中前进时会出现一个三角顶的大拱门，谨记靠左前进，拐弯后在岩石上会发现**秘密贝壳②**。

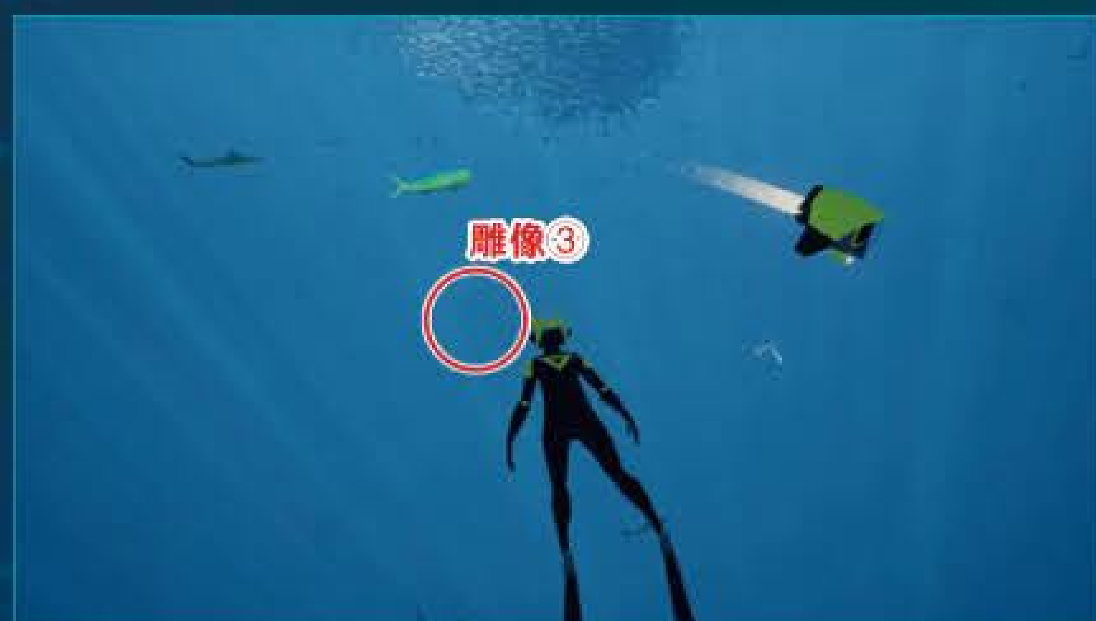




急流部分结束后，进行净化。净化完成后的初始位置往红色珊瑚树前进到刚刚超过珊瑚树的位置，往左转动视角，发现附近的**冥想雕像②**。



进门穿过走廊后进入有大型鱼群的空间。左下会隐约看到黑影，为**冥想雕像③**。



以冥想雕像③的石柱为基准，垂直下落至地面，石柱附近有**秘密贝壳③**与**隐藏水潭④**。





完成上述所有收集后，垂直上浮，进入三角机关即可完成本章节。

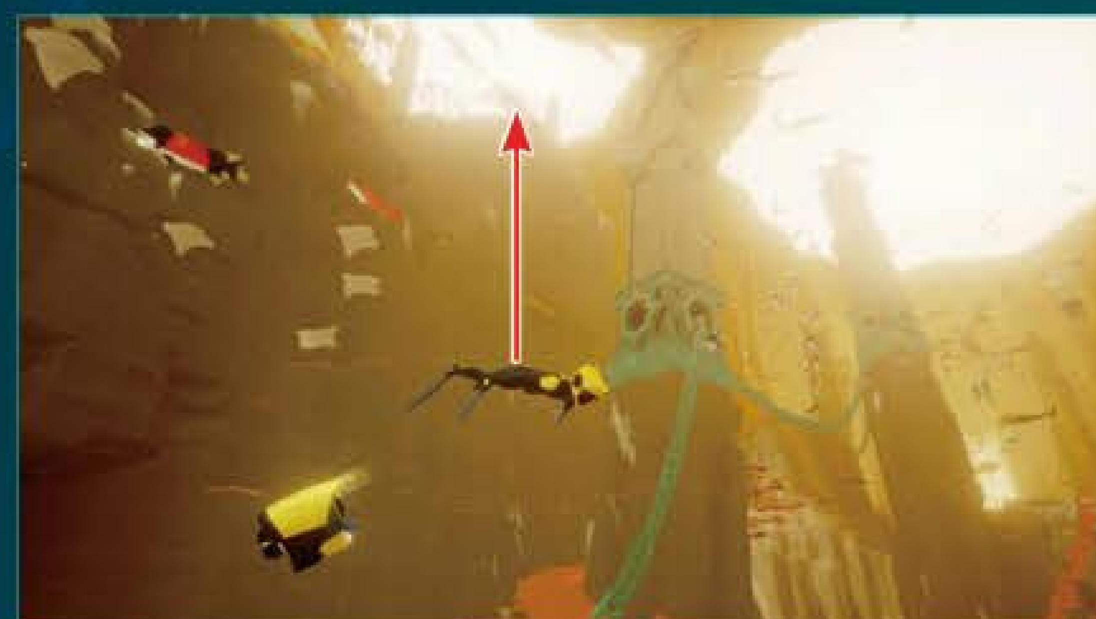
章节3

首先沿绿色锁链前进至开阔场景，以该平台为起点，开始本章的收集要素与解开机关。

如图所示，在左侧石像上激活探测机后，释放平台上的**隐藏水潭①**，并在平台下方的洞穴解开机关。



来到洞穴口外，参照物为开始运作的锁链石柱，往上攀至最高处的石台。石台上有**冥想雕像①**，并下有**秘密贝壳①**。





游至正门前，右侧有**隐藏水潭②**。



以隐藏水潭②所在的平台为基准，下潜至底部会发现位于白色小道上的**隐藏水潭③**。

读者的400期寄语

Xiang：不让玩游戏，我可以买 UCG；买不起游戏机，我买得起 UCG；养得起自己和老婆，我依然在买 UCG。06 年加入 UCG，从一个学生党进化成为上班狗，这中间只有 200 期 UCG 的距离，而这就是我的青春。





以隐藏水潭③为基准，穿过两大石柱抵达发光洞口，解开蓝色的门。进入洞穴后解开机关，大门开启。



进入大门后，路上就会看到**隐藏水潭④**。



一路前进至有大白鲨的石像旁，绕到参差石壁的后方会发现**秘密贝壳②**。



继续前进，净化水域后，在门上方的走道有一面带 2 个小窗的墙，墙的背面有**秘密贝壳③**。



以秘密贝壳③的位置为基准，转动视角可以看到外面不远处的**冥想雕像②**。



完成收集后进入门内的壁画走廊，沿途需要把水池点亮。在第三个水池所在的房间激活**冥想雕像③**。之后继续前进直到进入三角机关，本章节结束。



章节4



由于本关场景为昏暗的深海，视野相对会比较模糊，参照物难以看清，收集也有一定难度。若过度靠近沿途的三角机关会触发爆炸，但并不会死亡。章节开始后先一路前进，发生剧情，结束后直接向正面飘着 3 个小三角的位置前进，马上就会看到**隐藏水潭①**。



以隐藏水潭①的位置为基准，攀上左侧岩壁，发现**冥想雕像①**。



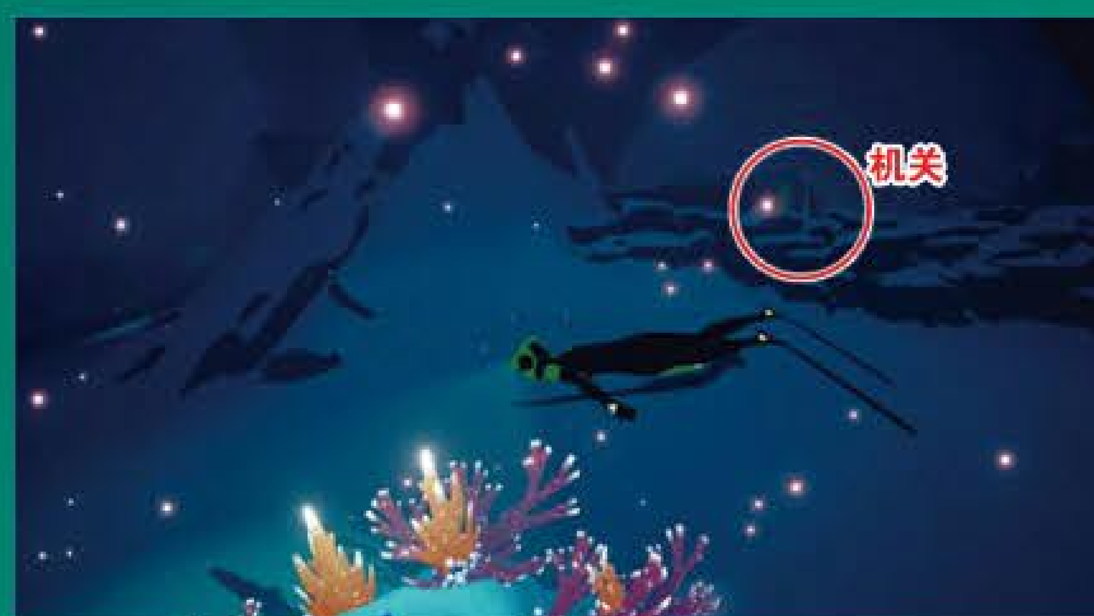
以冥想雕像①的位置为基准，远处带有骨骸的高处藏有**秘密贝壳①**。



以秘密贝壳①的位置为基准，可以看到头骨左侧下方隐约有个水潭，回收**隐藏水潭②**。



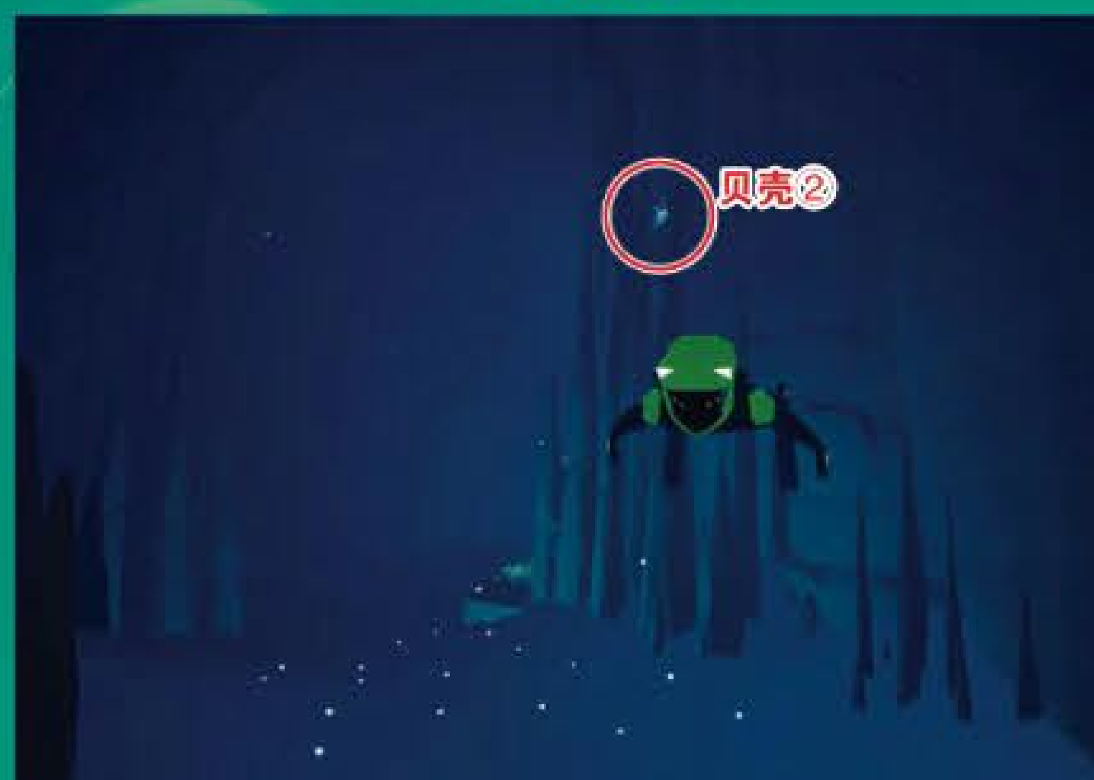
以隐藏水潭②的位置为基准，转动视角发现第 1 个机关，先解开它吧，这样一来其中一条电缆就会开始运作。



沿尚未启动的另一条电缆找到第 2 个机关的所在位置，洞口旁就是**隐藏水潭③**。



2 个机关都解开后，大门开启。进门一路前进，拯救大白鲨。之后在洞口附近转动视角，可以看到右上的岩间有**秘密贝壳②**。



读者的400期寄语

CAPTAIN.T：从当年改成半月刊开始买，不知不觉间，UCG 已经陪伴了我十几年，从 PS1 到 PS4，跨过无数个游戏岁月，跨过难顶的课堂，跨过人生的转折，感谢有你！

继续前进至能够看到鲸群游过的平台，沿岩壁垂直下潜，中途会在一个凸起的平台发现**秘密贝壳**③。再以秘密贝壳③的位置为基准，可以看到下方的**冥想雕像**②。





以冥想雕像②的位置为基准，面向净化点方向，正上方极高处一处突出的岩石上有**隐藏水潭**④。



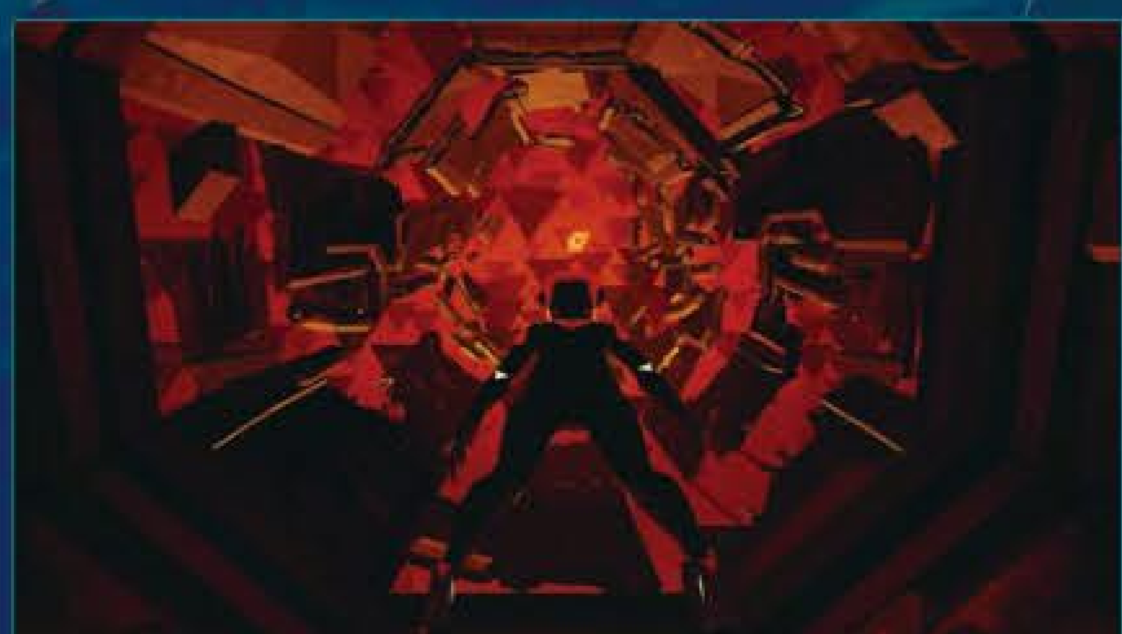
另外在此处骑上巨乌贼可以**解锁奖杯“海怪”**。



完成上述收集后进行净化，之后进门继续前进，穿过小三角群进入三角机关即完成本章节。

章节5

本章节没有收集要素，只需要沿路一直前进即可。在中途需要观看一段映像，抵达最深处后穿越密集的小三角群，进入三角机关后结束。



章节6

先沿路前进，浮上水面后推左摇杆直到登上地面，激活机关开门再次跳入水中。这里就是本章收集的起点。首先可以在正面上岸，激活水池后下方的机关门就会打开，解除机关。之后回到起始位置附近，从左侧绕过去会发现**隐藏水潭**①。



沿距离隐藏水潭①最近的那根石柱垂直上浮，登上地面后找到**秘密贝壳**①。



回到平台阶梯旁，可以看到水下隐约可见的**冥想雕像**①，跳下水激活。



以冥想雕像①的位置为基准，正前方为机关，顺便解除让大门开启。右前方则是**隐藏水潭**②。



沿距离隐藏水潭②最近的那根石柱垂直上浮，登上地面后穿过水幕，入水后发现**秘密贝壳**②。





完成以上行动后进入大门离开此区域。沿水道前进激活水池，顺着急流抵达平台。从该平台跳下后，开始第二波的收集。

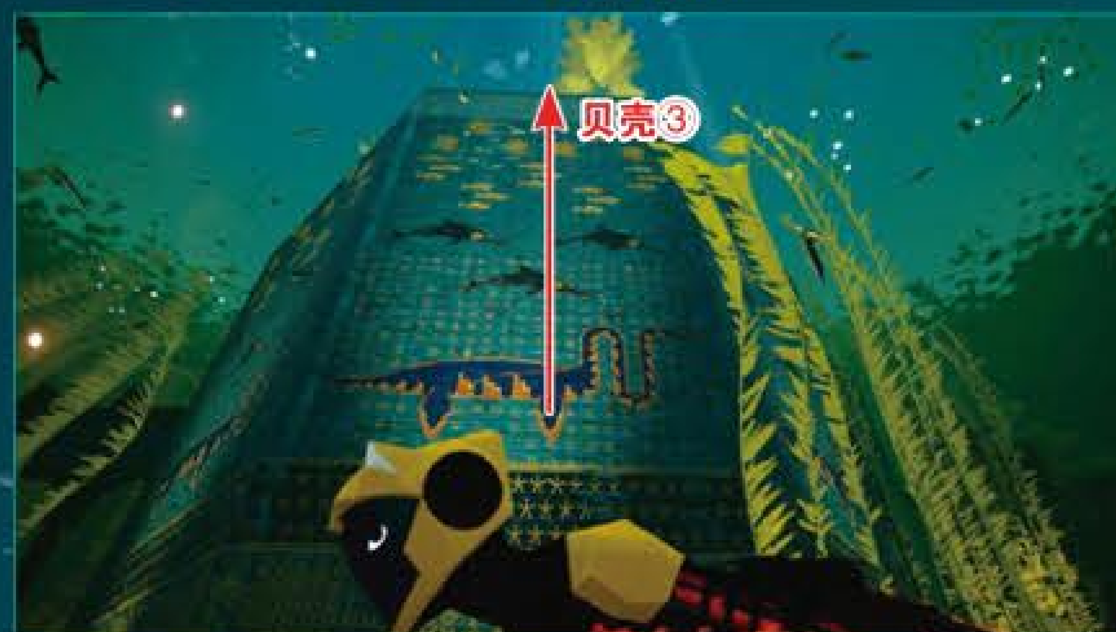
落水后不要动，往左转视角，发现海底的**隐藏水潭**③。



以隐藏水潭③的位置为基准，沿着地上的白色小道前进，尽头为**隐藏水潭**④。若此前没有遗漏，此时会**解锁奖杯“生态系统”**。



以隐藏水潭④的位置为基准，攀上画有壁画的墙壁，上岸后发现**秘密贝壳**③。



回到上岸的位置附近，能够看到大门，右侧则是**冥想雕像**②。若此前没有遗漏，此时会**解锁奖杯“禅宗大师”**。



完成上述收集后，激活两侧的水池机关，即可打开大门。之后一路前进，在最后的大房间解开连接锁链的2个机关，进行净化即可完成本章节。

读者的400期寄语

Sliver：从第60几期到现在已经16年了，不知不觉从个懵懂的学生到现在而立之年，看着UCG一步一步的成为国内第一的游戏期刊，真的很感谢编辑社的努力付出为我们带来了这么多美好的回忆，也祝福UCG越来越好！！！

章节7

本章主人公的游泳速度大大加快，需注意收集要素与回收隐藏奖杯。

剧情后维持初始位置不动，开始进行收集。视角微微右转，会发现一块突出的岩石，浮到水面游过去就能回收**秘密贝壳①**。然后骑上随行的大白鲨，**解锁奖杯“紧紧相依”**。



沿路游至有三角机关的位置，撞破周围的小三角后水位上升，开启新道路。注意在第4个三角机关时会有个小三角在水面上，掌握不好跳跃距离的话，只需直接浮上水面靠近就可以破坏。

破坏4个三角机关后顺着急流抵达最终场景，眼前是一个巨大的三角机关，开始最后的收集。

首先追上附近的蓝鲸，并骑着它一起跃上水面，即可**解锁奖杯“海中巨兽”**。注意需要接近头部才能骑上。



浮上水面，在冰山附近会发现一个小浮岛，登岛可以回收**秘密贝壳②**，同时**解锁奖杯“北极探险家”**。





以浮岛位置为基准，面向正门，沿巨大冰山边缘绕过去，会发现一处高台上的**秘密贝壳③**。此处的贝壳光是浮在水面是无法拿到的，需要骑在大白鲨身上，用左摇杆操控方向然后用×键在跳跃中收集。







完成以上收集后就可以进入大三角机关了，流程结束。进入STAFF画面时**解锁奖杯“反思”**。注意此时玩家仍可以操纵主角游动，画面会缓慢移动，中途会有本作**最后的秘密贝壳**，千万不要遗漏。若前面收集没有遗漏，回收贝壳后**解锁奖杯“收藏家”**。

奖杯列表

杯种	名称	说明
铜杯	跃龙门	上浮接近水面时按×键跃出水面
铜杯	芭蕾	按L2骑乘某种生物后按○键一起翻滚
铜杯	急流勇进	在急流部分撞鱼群15次
铜杯	食物链	进行冥想时锁定较为凶猛的生物（如鲨鱼），观察它们捕食
铜杯	海怪	在游戏后期骑乘巨乌贼
铜杯	紧紧相依	在第七章骑上大白鲨
铜杯	海中巨兽	在第七章最后部分，骑乘蓝鲸，随它一同跃出水面
铜杯	北极探险家	在第七章最后部分，登上企鹅与北极熊的小浮岛并回收上面的贝壳
银杯	生态系统	释放所有隐藏水潭
银杯	禅宗大师	找到所有冥想雕像
银杯	反思	通关游戏
金杯	收藏家	回收所有秘密贝壳



攻略透解 GUIDE THROUGH

《伊苏 8 达娜的安魂曲》是“《伊苏》系列”的正统续作，也是系列首个双主角配置的作品。游戏的时间线承接前作《塞尔塞塔的树海》，讲述亚特鲁离开树海之后因为海难而漂流到神秘的塞壬岛的故事。本作的中文版在 8 月 11 日发售，PS4 版则将在 2017 年发售。

- ●对应游戏版本：1.02版
- ●通关时间：30小时左右
- ●白金时间：60小时以上

文 秋沙雨
美编 心の永恒

伊苏8 达娜的安魂曲	Falcom	动作角色扮演
PSV	イースⅧ -Lacrimosa of DANA-	日版
	2016年7月21日 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为6200日元	



系统介绍

操作说明

※ 操作按键可在菜单“**オプション**”选单的“**キ－コンフィグ**”进行更改，以下为系统默认的按键配置。

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头/切换目标
○	攻击/对话/调查
×	跳跃/取消/（长按）快进剧情
△	锁定目标/解除锁定
□	更换操作角色
L	回避/（长按）奔跑
R	技能/快速防御
L+R	发动EX技能
方向键←	地图菜单
方向键→	道具菜单
方向键↑	钓鱼
方向键↓	重置镜头
START	营地菜单/跳过剧情
SELECT	切换小地图的放大缩小/对话自动进行

游戏界面介绍



①小地图　②目前所装备的冒险具或理法具
③当前操作角色、角色的攻击属性、HP以及经验值
④可切换的操作角色　⑤SP剩余量　⑥可使用的技能与EX槽

冒险

地图的标识

通过小地图和塞壬岛的整体地图，可以查看到各个地区探索点的可采集素材或者是主线和支线的所在位置。

在地图页面可以通过水晶石或者景点来进行传送，同时还能自己设定目的地，把图标中心移动至想去的地点，然后按下SELECT 键便能够设置目的地。

玩家在游戏里需要探索各个地区，把所有小地图上没有画出来的地方走一遍，把地图完成率给提升上来。地图探索率和宝箱完成率、采集点完成率是分开的，如果由于客观因素无法拿到宝箱或者挖掘采集点的话，可以优先选择把地图完成率提升上去。

塞壬岛整体的地图探索率每提升 10% 就可以在船长或者**エアラン**处拿到奖励。



冒险日志

按下 START 键打开菜单后选择冒险日志就可以查看“冒险日志”。在各个项目里可以查看各地区的敌人、目前钓到的鱼和钓到鱼的地点、



各个委托的完成情况、素材的来源以及各项收集的完成情况等等。

项目名称	内容
ストーリー	主线流程的记录以及冒险记录
クエスト	委托的完成情况
人物	各角色的情报，可以看到人物笔记和好感度的收集情况
Aボイス	各个角色在各地区进行的小对话，可以重复播放语音
料理	查看目前所获得的料理以及料理的详情
钓り	查看钓鱼相关的信息，包括所钓鱼类最长的记录、可以获得的道具、钓鱼点等等
モンスター	各地区里打倒的敌人的信息，如果没有打倒的话会以“？？？？”的形式进行标注
素材・食材	目前所获得的素材和食材的情报，可以查看它们的入手途径
ヘルプ	查看目前所有的冒险记录、收集记录以及战斗教学等等

水晶石



在地图里可以找到一些水晶石，调查水晶石可以完全回复HP以及解除异常状态。不小心GAME OVER的时候也能够直接回到水晶石处重新游戏。在碰触过水晶石之后就能够利用地图直接移动到水晶石的所在地。

在游戏中后期，地图上标注的部分红色图标的水晶石可以在亚特鲁篇切换至达娜篇，各个红色水晶石所代表的达娜篇时期都不一样。

漂流物



在每个章节开始，玩家前往漂流村海边的话很大几率能够发现漂流物，在拿取了漂流物之后来回切换地图时就又会出现新的漂流物，直至漂流物不再出现为止。

钓鱼



在水边看到有波纹和鱼影的时候可以使用诱饵进行垂钓，站在水边按下方向键↑键对准好鱼所在的位置投掷钓钩，当水面上出现了一圈金色的光圈之后就说明钓钩投中了有鱼的地方。在鱼咬饵的时候会出现提示，之后连按○键或者是根据系统提示来一边推动左摇杆一边连按○键把画面上方的槽打至尽头就能够获得鱼。

有些时候还会钓上暴鱼类的敌人，这类敌人不会计算在敌人图鉴的完成率里，而且打中还有亡灵类与古代种类的敌人，在流程里没有获得理法具和用**ヒイロカネ**强化过武器之前是没法打倒这些敌人的，所以在流程后期之前一旦不小心钓到这些敌人就马上逃走吧。

在漂流村建立之后大鸟**ハシビロコウ**就会出现在漂流村北边区域的山崖附近，玩家可以把钓到的鱼投喂给它，每种鱼只能投喂1次。每投喂4种鱼就能够获得一次道具奖励。

料理



通过完成委托或者宝箱等途径能够入手料理菜谱，在道具菜单里选择阅读之后就能够学习到料理。到有火堆的地方就能够制作料理。

料理除了可以回复HP之外还可以让角色附带各种各样的增强效果。

在游戏中期，可以在“ジャンダルム”中间地区遇到咪西(みっしぃ)，可以把做好的料理拿给它，每给2种就能够拿到1个奖励。

支援请求（支援要请）

在探索地图的过程中，会遇到一些挡住玩家去路的障碍物，这些障碍物凭借队伍的一己之力是无法清除的，这时候就需要调查障碍物来呼叫漂流村的漂流者们进行支援。



各个障碍物所要求的漂流者人数都不一样，在最后甚至还有要求所有人都一起上阵的障碍，所以在进行游戏期间得时刻留意寻找有没有新的漂流者。

冒险道具

冒险道具是在游戏主线或者达成各种条件后所能够拿到的特殊道具，它们能够给予玩家各种各样的特殊效果，例如能够攀爬蔓藤或者能够在泥沼上行走等等。半数道具是可以在游戏流程里获得，而其他的道具则需要玩家达成各种条件之后才能够拿到。

以下列出各个冒险道具的效果与入手方法：



TIPS 在地图上站立不动的话能够自动回复HP。

道具名称	道具效果	入手方法
グリップグローブ	能够攀爬蔓藤	第二部主线时获得
夜光石	附带照明效果	第二部主线时获得
浮き轮靴	能够在泥沼或者水草上行走	第二部主线时获得
始祖鸟の翼	可以进行二段跳	第五部主线时获得
仙鱼の鳞	可以在水中或者泥沼中呼吸	第五部主线时获得
净魂の铃	能够杀死亡灵类的敌人	第五部主线时获得
疾风の羽根	冲刺速度上升，在冲刺时撞到物品或敌人时附带攻击效果	总合探索率达到50%时与船长或者エアラン对话获得
息吹の法衣	不管站在哪里都能够自动回复HP	完成艾塔尼亚支线“はぐれた避难民”之后去王都遗迹的民家打开宝箱获得
斗神の刻印	EX槽自动上涨	总合探索率达到100%时与船长或者エアラン对话获得
风魔の壶	能够自动吸引周围的道具	给予咪西6种料理之后获得
白鹰の水晶眼	探索地图时可见范围变大	在景点观察的完成率达到50%以上时和オ－スティン对话后获得

在一开始的时候玩家只能给装备 1 个冒险道具，不过在探索地图和完成委托的期间有机会获得“《探索の心得》系列”书籍，阅读之后能够增加冒险道具的可装备数量，最多可以增加至 6 个。

书籍的入手方法为：

道具名称		---
探索の心得《森》	冒险具の装备数+1	“シュラム密林地带”的宝箱
探索の心得《海》	冒险具の装备数+1	给予ハシビロコウ共计12种鱼时获得
探索の心得《山》	冒险具の装备数+1	总合探索率达到60%时与船长或者エアラン对话获得
探索の心得《风》	冒险具の装备数+1	“王家の谷”的宝箱
探索の心得《兽》	冒险具の装备数+1	在第六部时的交易所“掘り出し物”一栏里用刚龙の重壳×2、闪龙の大牙×2换取

景点观察（ロケ-ションポイント）



在探索地图的过程中偶尔会看到一些十分新奇或者壮观的景色，当玩家靠近的时候系统就会给予一段特写并把它们记录在冒险手册里。在游戏后期还能够通过地图的传送直接移动到各个景点。

在漂流者オ－スティン加入漂流村之后，在景点观察的达成率分别达到 50% 和 100% 时还能与他对话获得报酬。

野营地

在野外进行探索的时候在剧情里会遇到日落的情况，这时候需要找到一个有水晶石的地方进行野营并且触发关键剧情。在第二天之后就能够自由使用野营地，野营地里有火堆可以用来制作料理，附近还有水晶石可以用来回复。



服装



通过在裁缝店或者购买 DLC 可以获得队伍角色的换装或者装饰品，在装备页面往下拉就能够进入更换角色服装的页面，一个角色可以更换一套服装并且佩戴两个装饰品。

不过如果想好好体验游戏剧情的话，建议一周目游戏时别给角色换一些风格差异太大的服装（例如泳装之类的）。

金刚大师（マスタ-コング）



一个“完熟マンゴ－”就可以让队伍角色和他学习技能。不过不能够在短时间内和它连续战斗，所以在学习到一个技能之后先去其他地方探索一下，然后回过头来再去找金刚大师。

完成委托“しらょ－への献上品”之后，从第五部开始就可以在各个地方找到金刚大师，给它金刚大师。

金刚大师的教学是有顺序的，顺序键下表：

角色	对应地点	可习得技能
沙哈德	日の出ヶ浜	ゲイルブロウ
达娜	奇岩海岸	ドラゴンウエイヴ
拉克夏	ジャンダルム	ラピッドテンペスト
休梅尔	パンガイア大平原	アサルトレイン
亚特鲁	见晴らし峠	ブレイブチャ–ジ

漂流村

迎击战



在剧情进入第二部时会开启迎击战系统，玩家需要阻止敌人们突破漂流村的最终防线。在迎击战里玩家将要面对 3 轮以上的敌人进攻，有些敌人会朝着玩家而来，有些敌人会直接冲着最终防线而去，玩家所要做的就是在最终防线被突破之前将所有敌人都打倒。

除了几个剧情主线必要的迎击战之外，其他迎击战都可以在通知说有迎击战时选择打或者不打。

加入到漂流村的漂流者们都有着各自的支援技能，这些技能在迎击战时会随机出现，给予我方角色各种各样的有利效果。同时根据迎击战画面正上方的战况槽还能看到当前的战况，战况槽会影响到我方角色在迎击战时 HP 和 SP 自动回复量的大小，在我方占优势的时候自动回复的量会变大，反之则变小。

在迎击战里击败敌人也可以获得素材或者食材，在战斗结束后还能够获得通关奖励和战斗评定奖励。在每一轮的战斗时使用快速防御、使用快速回避、使用 EX 技能、干掉所有敌人和无伤通过都能够获得额外的点数，从而让最后的评价变得更高。迎击战的战斗评定分为 S、A、B、C 四个等级，每个等级可以获得的奖励都不一样，和可以反复获得的

TIPS 在第二章末期的某个剧情之后拉克夏对亚特鲁的称呼会产生变化。



行“演习”来打已经通关的迎击战，用来刷通关素材和提升战斗评定。通关奖励不同的是，每个等级的评定奖励只能够获得一次。在通关迎击战之后和多奇对话可以进

想要阻止敌人的进攻除了提升操作角色的等级这种按部就班的方法之外，还能够通过增设或者强化漂流村的防御设施来拖延敌人的脚步或者对敌人造成额外伤害。

好感度

通过完成委托和赠送礼物可以提高队伍角色或者漂流村的漂流者们的好感度，提升好感度可以强化漂流者们的迎击战支援技能，在好感度达到最高的时候还可以从部分角色处获得特殊道具。

礼物可以通过在交易所交换、开宝箱或者探索地图等途径获得，每个礼物对应的角色都是固定的，所以不会出现需要玩家反复刷礼物来提升角色好感的情况。

委托（クエスト）



委托系统现在也成了《伊苏》的一个标准配置。在漂流村入口旁的委托板可以确认委托，完成委托之后能获得各种各样的报酬，还可以提高委托人的好感度，完成队伍角色相关的委托可以提高亚特鲁与对应角色的HP上限，部分委托甚至能够强化漂流村的各种设施。

委托的时限也分为长短两种，如果看到有时限短的委托就尽快去完成吧。

在游戏里除了有亚特鲁篇的普通委托之外，在达娜篇也有专属于她的委托“艾塔尼亚委托（エタニアクエスト）”，和亚特鲁篇不同的是，达娜篇的委托没有限时要素，塞壬岛的红色水晶石分别对应着达娜篇的一个时间点，其中的部分红色水晶石是有艾塔尼亚委托，完成这些委托之后会对亚特鲁篇一些地区的地形造成影响，例如打通原本无法前进的道路或者是出现新的景点等等。

村子设施

●诊疗所

在诊疗所里可以进行药品合成（调药），本作的药品分为两种，瓶装药（瓶药）和固体药。瓶装药是需要将药品装在瓶子里的道具，使用了之后会剩下空瓶（空き瓶），拿回诊疗所里可以利用其制作其他的药品。固体药则是单纯的消耗品，大致分为三种：恢复异常状态、增加经验值、永久提升参数上限（HP、STR和DEF）。

在一开始所能合成的药品很少，玩家需要通过地图探索、完成委托或者达成特定的条件来获得“《苍き调合书》系列”书籍，并将其交给诊疗所的キルゴール或者リヒト，就能够制作新药了。

●工艺屋

在エアラン的工艺屋可以进行手部防具和饰品的制作以及装备的分解。分解装备时所能获得的素材数量为合成时的一半，所以是解还是留就需要玩家自己斟酌。

●交易所

交易所的用途在于可以用素材来交换其他素材或者道具、礼物、饰品等等，在流程里遗漏的部分道具也可以在交易所里换取。



●工房

工房的作用有两种：强化武器和制作防具。

在流程里玩家会获得“燃石”，将它交给カトリーン之后就能够进化武器。进化之后的武器能够进行2次强化，从而提高武器的攻击力。

在工房里所能制作的防具通常为身体的防具，例如胸甲或者铠甲，可制作的防具类型也同样受到“燃石”的影响。

●裁缝店



在山洞里的裁缝店可以制作饰品、部分皮制或布制防具以及角色的换装和装饰品等。

●农场

在漂流村北边空地的农场可以种植农作物，可种植的农作物共有6种，分别为ナスビ、パプリカ、シャインコーン、クイーントマト、キャベツ和キングパンプキン，农作物在经过一段时间之后就能够收成，每种农作物一次最多可以收成9个，最少可以收成3个。

如果获得ピッカード的话能够缩短农作物的收成时间，在游戏里共有3只ピッカード，除了第1只是在游戏主线里获得之外，另外两只分别在委托“新入りはいずこ”和迷宫“地下水脉”。

战斗

角色参数说明	
HP	角色的生命值，数值为0时会陷入战斗不能的状态
STR	角色的攻击力，数值越高，给予敌人的伤害就越大
DEF	角色的防御力，数值约稿，受到敌人攻击时的伤害就越小

换人系统

在游戏里玩家可以利用□键来进行换人，在战斗时可以切换的角色共为3人，其他剩下的角色都为后备人员，如果想要换上场的话还需要打开菜单来替换其他角色。在野外战斗时可以自由切换参战角色和后备角色，但是在战斗时无法更替后备角色。

在战斗时的绝大多数时候敌人的攻击对象都为玩家的操作角色，其他两个角色就算遭受致命攻击，HP最终也会停留在1，而不会陷入战斗不能的情况，可以利用这一特点来度过一些难关。

攻击属性

在战斗时可以根据敌人的弱点属性不同来更换操作角色进行战斗。

按下△键锁定敌人后就可以查看敌人的弱点属性，利用弱点属性来攻击敌人的话就能让它们的Break槽积攒得更快。当敌人的昏迷槽积攒满之后画面就会出现“Break！”的提示，这时候敌人就会进入昏迷状态，防御力下降，其他属性的攻击也能够对敌人造成大的伤害，而且很高几率能够获得稀有道具。



TIPS 在游戏里玩家的选项绝大多时候是不影响游戏流程进行的。

斩：用有刀刃的武器斩敌人的类型。对用柔软身体来吸收冲击力类型的敌人能够发挥巨大的威力。使用者为亚特鲁与达娜。

射：攻击范围较大的中～远距离攻击类型。攻击威力与战技和打击相比居于劣势，不过对抗飞行类等行动速度快的敌人时能有效地瞄准敌人。使用者为拉克夏与休梅尔。

打：给予敌人冲击的类型。对有着坚硬甲壳类型装甲的敌人直接进行打击的话能够给予它们很大的伤害。使用者为沙哈德与莉柯塔。

战斗奖励

根据战斗方式的不同可以获得各种各样的战斗奖励，例如把敌人打至空中、使用技能来进行最后一击等等。

把敌人打至空中能够获得追加经验值，使用技能来进行最后一击可以获得所消费的一半 SP。

回避



按下 L 键就能够回避敌人的攻击，看准时机进行回避的话还能发动“快速闪躲（フラッシュムーブ）”的效果，在效果发动期间周围所有敌人的动作都会变得缓慢，我方角色会进入无敌状态。可以通过饰品来延长效果的发动时间。

防御



在敌人进行攻击时可以按下 R 键进行防御，如果看准时机进行防御的话还能够发动“快速防御（フラッシュガード）”，在效果发动期间所有敌人的动作都会变得缓慢，敌人的所有攻击都对我方无效，而且我方角色的所有攻击都会变成暴击，SP 和 EX 槽的积攒也会变得更快。可以通过饰品来延长效果的发动时间。

跳跃

按下 × 键就能够进行跳跃，在跳跃上升期间按○键能够使用跳跃攻击，在落下期间按○键能够使用下落攻击。也可以直接在跳跃攻击之后马上接上下落攻击。

学习技能与装备技能



玩家可以把技能装备在○、×、□、△四个键位上，在战斗时利用 R+ ○ / × / □ / △来使出各种技能。玩家既可以在四个键位上设置不同的技能，也可以全都设置成同一种技能。在装备金技能的页面里还能够查看各个技能的信息，例如技能的威力、对 Break 槽和昏迷槽的增长效果以及射程与范围等等。



在游戏画面的右下角有角色的状态栏以及各个技能的图标，在四个图标下都有一个数字，这个数字代表着使用该技能所要消费的 SP。

每个技能熟练度都有 3 个等级，每使用 1 次增长 1 点，可以通过装备特定的饰品来提升熟练度的积攒速度，第 3 级封顶。大部分技能是可以通过升级或者提升其他技能的熟练度来获得，部分技能则是需要通过获得书籍或者与金刚大师学习获得。

攻击场景里的物品或者是在攻击结束后稍微等一会儿操作角色身上出现一道淡淡的蓝色光晕后，使用蓄力攻击来打敌人就可以恢复 SP。把敌人打至倒地状态之后对其进行攻击也能够大幅回复 SP。利用技能来给予敌人最后一击的话能够回复该技能所需 SP 的一半量。在游戏里的奖励和宝箱里可以拿到“鬼神の灵香”来提升 SP 槽的上限，同时也可以通过装备各种减少 SP 消耗的饰品来减少 SP 的消耗。

EX技能



在游戏画面右下四个技能所在的圆圈便是 EX 槽，EX 槽可以通过攻击、使用技能、使用药水或者时间经过来进行增加，使用 SP 消耗越高的技能，EX 槽就涨得越快。在 EX 槽满了之后就能够使用威力强大的 EX 攻击，发动方法为按住 R 键的情况下按 L 键。

在发动 EX 技能的期间所有敌人的动作都是静止的，而我方角色不受影响，如果这个时候给其他角色装备上攻击附带异常状态的武器，那么在发动 EX 技能的期间还可以给敌人附加各种异常状态。

在发动 EX 技能时无法换人也无法进行除了打开菜单和地图之外的其他操作，不过如果是在野外战斗时使用 EX 技能的话，利用地图来进行传送移动就可以中断攻击。

异常状态

在游戏里，敌人的某些攻击和我方角色的一些装备可以给对方附加各种异常状态。在使用有异常状态的攻击时，敌人的 HP 槽下方或者操作角色的 HP 槽旁边就会出现一个槽，我方角色进行攻击或受到者敌方角色的特定攻击时这个槽就会不断上涨，在涨至尽头时该角色就会陷入异常状态，这时候这个槽就会不断下降。

装备特定的饰品可以减缓异常状态槽的上涨甚至是完全防御异常状态。

异常状态名称	效果	效果时间长短
毒	一定时间内HP不断下降	长
黑暗	视野变得狭窄	长
麻痹	无法进行攻击和跳跃，移动速度下降	中
冻结	无法行动，对方所造成的攻击会变成暴击	中
燃烧	一定时间内HP急速下降	短
失血	无法进行冲刺，移动速度和防御力下降	短

TIPS 在本作里角色的HP、STR和DEF都可以通过道具来永久提升，三个数值的上限都为9999。

在野外的回复手段

除了使用道具来进行回复之外，还有着其他的回复手段。

在野外站立不动：可以慢慢回复HP，在游戏前期这种回复手段是比较划算的。在迷宫里无法靠这种方法来进行回复，除非是装备了冒险道具“息吹の法衣”。

野营地：在野外调查帐篷选择“テントで休む”的话能够把HP、SP和EX槽恢复至全满，同时还会恢复战斗不能状态。但是这种方法会消耗委托的期限时间，在做委托的期间不推荐这种回复方式。

水晶石：碰触水晶石的话能够让所有角色的HP回满，而且回复异常状态和战斗不能状态。

流程攻略

本作的难度共有4种，分别为EASY、NORMAL、HARD和NIGHTMARE，玩家在游戏期间可以打开菜单自由选择难度，不过如果想要拿NIGHTMARE难度的奖杯的话，在更改难度之后就无法获得奖杯。

在游戏期间Game Over的话还可以选择降低敌人强度的情况下重新游戏。

序章 ゲ-テ海の夜

开头的剧情结束之后玩家就可以操作亚特鲁（アドル）进入南边的船长室触发事件，剧情结束后来到欢迎会的会场，出门来到走廊，分别和“ブロンド发の娘”以及“黑づくめの青年”对话，从楼梯下进入厨房和ドギ对话，离开厨房上楼来到甲板上与“碧发の大男”对话，然后随意切换一张地图就能触发剧情。



从走廊前往甲板之后去到船长室触发剧情，然后出门来到甲板，剧情后进入BOSS战。

BOSS　正体不明の触手



开始进入战斗教学，○键为攻击，△键为锁定，L键为回避，×键为跳跃，战斗难度不大，纯粹就是个靶子式的敌人。

战斗结束后继续剧情，之后就是系列常有的海难情节了。

第一部 セイレン岛

名知らず海岸

亚特鲁醒来之后已经身在＝沙滩上，到可以移动的时候调查沙滩上的剑，触发强制战斗，战斗期间学会技能，在战斗后可以装备起来。战斗结束之后往西边前进，切换到第三张地图触发着利剧情，拉克夏（ラクシャ）入队，触发强制战斗，并且解锁战斗属性系统，按下□键就能换人，战斗结束后往西南方前进。



静かな入り江

切换区域之后拉克夏暂时离队，调查左手边的水晶石可以回复HP。来到高台处靠近拉克夏触发剧情，来到沙滩上调查漂流物获得素材之后拉克夏归队，往北边的洞窟走去，进入入口左手边的洞穴来到“水音の洞窟”。



水音の洞窟

宝箱	①ヒールポーション；②レザーアーマー×2；③ココヤシ×2

切换到第二张地图时触发剧情，四处调查地图提示的地方，全部调查之后继续前进。来到骸骨前触发剧情，剧情结束后调查骸骨可以拿到“苏生药”，在出口前可以找到水晶石，继续前进触发BOSS战。

BOSS　ビフテリザ



战斗开始后解锁EX技能，同时按下L键+R键就能够使用。敌人的攻击比较单调，基本为周身攻击和正前方攻击，而且动作比较缓慢，刚上手的玩家不妨当做回避的练习对象。

战斗结束后走出洞窟与船长汇合，之后自动返回“静かな入り江”。

静かな入り江

剧情后和船长对话，开启营地的“药品制作”系统。往北边出口出去。



名知らず海岸

宝箱	①铁矿石×3；②マンゴー×2；③ジギタリスの叶×3；④ボーンネックレス

开启地图系统，这时候可以使用地图直接移动到接触过的水晶石处。向着东北方前进来到新区域，往东边出口出去，沿着地

图所示的方向前进，中途会遇到比较强的杂兵，难度不是很大，如果觉得有危险的话可以绕开它。往前走一段来到出口前可以找到水晶石，继续前进就会触发BOSS战，沙哈德（**サハド**）入队。

BOSS アヴァロドラギル



这场BOSS战的目标是打脸，通过跳跃攻击或者在BOSS攻击之后脸朝地的时机来对其进行攻击，需要注意的是它的砸脸攻击，通常会专注于攻击操作角色，在HP少的时候尽快进行回复或者换人就不会有太大的问题了。

战斗结束后返回“**静かな入り江**”，与多奇（**ドギ**）汇合。

第二部 漂流者たちの狂宴

漂流村



开启交换物品和强化武器系统。前往海边获得鱼饵，开启钓鱼系统，找到有波纹的地方按下方向键↑键进行垂钓。返回营地和多奇对话之后开启料理系统。去高台处起床之后获得新服装。出门和沙哈德对话，调查附近的设施靠近船长触发剧情，开启委托系统。之后就可以离开漂流村了。

委托		
委托名称	攻略方法	报酬
ベッドの作成	需要艳やかな木×3，通过在“名知らず海岸”采集获得，在地图上可以确认各个采集点里可以采集的物品	ウッドシ−ルド
备蓄用の素材	接下委托之后去和多奇对话，需要给他浊った粘液×12和轻い骨×8，都能够通过“名知らず海岸”的杂兵掉落获得，浊った粘液在北部海边打海洋生物获得，轻い骨通过打陆地生物获得，收集好之后交给多奇	暴兽爪，可交换的物品增加

名知らず海岸

往东南方前进，前往亚特鲁一开始醒来的海滩调查挡住路的巨木触发剧情，之后就能够通行了。

白浜岬

宝箱	①艳やかな木×3；②钓り饵×5；③ジギタリスの叶×3；④Tのメモ①；⑤ダ−ググラブ



入口有一个水晶石，切换到第二张地图后开启景点观察系统，往西南方向前往第三张地图，在出口前和**アリスン**对话后将其带回漂流村。

漂流村

剧情后会追加一个委托。去洞里和**アリスン**对话，开启裁缝店。前往高台可以见到**ハシビロコウ**，能够把钓到的鱼投喂给它。

委托		
委托名称	攻略方法	报酬
カ−テンの作成	去洞里和拉克夏对话，需要柔质纤维×2。在“名知らず海岸”的水晶石前打“ヴェアステ−ラ”或者打狼能够低几率掉落，或者去直接交换	クルの丰实×5、拉克夏HP上限+100、亚特鲁HP上限+50

名知らず海岸

宝箱	①クルの丰实；②铁矿石×3；③ブレイド リング；④暴兽爪×3



移动到水晶石附近，调查北边的石头时已经能够凑齐人将其移开了。往北边走进入第二个区域，一直前进至第三个区域，往南走推倒树木可以打通道路方便日后跑地图收集素材，之后往北边前进进入第四个区域。

进入第四个区域后触发剧情，剧情之后开启野营地系统，向北前进进入“隆起珊瑚の森”。

隆起珊瑚の森

宝箱	①甘い妙药×3；②毒消し药×5；③クルの丰实×2；④红き指南书《旋》；⑤铁矿石×5；⑥完熟ココヤシ；⑦苏生药；⑧铁矿石×3

往东北方向前进来到第二个区域，由于高处跳过去了也无法攀爬蔓藤，所以只能走底层，从底层继续前进来到第三个区域走到尽头可以遇到**カ－ラン**卿和**キルゴ－ル**，期间可以返回漂流村和**キルゴ－ル**，药品制作的设施会变成诊疗所。在附近有一个水晶石，继续前进开始BOSS战，建议多准备一些解毒药或者防中毒的饰品。



BOSS セルペンタス



BOSS的弱点为头部和尾巴等部位，主要攻击手段为喷毒和高跳，动作较为缓慢所以相对来说比较好应对，不过要小心中毒状态。

战后继续前进触发剧情，获得“**グリップグロ－ブ**”，这时可以攀爬蔓藤前进了。来到新区域之后可以优先去东南方的区域，将树推倒来联通该区域与第一个区域。继续前进来到瀑布前触发剧情，利用地图直接返回漂流村。

TIPS 在游戏界面直接在屏幕上触碰图标也能够打开相对应的菜单。

漂流村



做好准备之后和多奇对话开始进行迎击战“兽たちを迎え击て！”，只要保护住各处的诱饵和最终防线别被突破就没有什么问题了。之后返回到“隆起珊瑚の森”继续进行主线吧。

隆起珊瑚の森

宝箱	①盗贼の手袋；②风切羽×5；③白蛇のお守り；④守の灵药；⑤毒消し药×3；⑥レッドケ–プ；⑦レシピ帐・オムレツ；⑧力の灵药；⑨完熟ココヤシ

这时可以前往之前无法前进的第二个区域攀爬蔓藤搜刮一下宝箱。回到瀑布所在的区域继续往北边前进，来到尽头会找到一个水晶石，继续前进就是BOSS战，建议多准备一些解毒药或者防中毒的饰品。

BOSS クラリオン



分为三个阶段。第一阶段是在树上打，场地有些狭窄所以必须要把握好防御和躲避的时机，这时候BOSS会用远距离的风刃攻击，相对来说还是比较容易应付，第二阶段时会落到下层，这时候BOSS会倒挂在树上，同时还会召唤杂兵和喷毒，但由于基本不动所以找个好方位进行输出即可。第三阶段时BOSS会落到地上，这时候BOSS会隐身起来，还会用爪子进行连续攻击，活用锁定功能的话还是比较好躲过，注意一下SP的消耗就没多大问题了。

继续前进来到“远鸣り浜”。

远鸣り浜

宝箱	①Tのメモ②；②完熟マンゴ–

在沙滩上找到カトリ–ン之后返回漂流村。

漂流村

回到漂流村和カトリ–ン对话就能够炼成武器和防具了。这时候委托板里有新的委托可以做。

委托

委托名称	攻略方法	报酬
见张り台の建设（必须）	经由“名知らず海岸”前往“大峡谷流域”调查地图所示的三个地点，详情参照下文的攻略	钓り饵×5
小舟の作成	需要ラテカ树脂×3，在“隆起珊瑚の森”西南部的采集点低几率获得，将其交给多奇之后选择“节が少ない木”、“底面”和“オ–ル”	皮の手袋、ココヤシ×5（全选对之后的额外奖励）
仕立ての练习	需要分厚い皮×3，在“隆起珊瑚の森”打变色龙或者在“远鸣り浜”打海鸥可以拿到，交给アリスン即可	ゴ–ルドケ–プ，可以制作的饰品增加

委托

委托名称	攻略方法	报酬
ヒュッパ–の扫讨	和船长对话了解详情，在地图上会标注目标所在的位置。从“大峡谷流域”第一个区域南边进入“名知らず海岸”就能找到目标的杂兵群，讨伐完成之后回去报告	命の灵药

名知らず海岸～大峡谷流域

前往“名知らず海岸”东北部调查石头将其搬开，进入“大峡谷流域”。

“名知らず海岸”的宝箱	①战士の刻印
“大峡谷流域”的宝箱	①クルの丰实×3；②守の灵药；③パプリカ×5；④甘い妙药×3；⑤雷兽のお守り；⑥ブル–グラブ；⑦目药×5



在进入有雾的地区之后会遇到等级很高的敌人，一周目时建议绕道走。往第一个区域的东边前进来到第二个区域，在南边调查海边的残骸之后靠着海边往北边走触发剧情，往前走一些进入洞窟里休息，之后回到第二个区域的入口附近，往入口附近通往北边的入口进入第三个区域东北部调查石头触发剧情。返回第二个区域往北边的出口进入第四个区域，调查了望台，之后往北边前进调查高台上的树。

回到第二个区域，往西北边的走进入第一个区域的底部，继续前进来到“泷里の锺乳洞”。

泷里の锺乳洞

宝箱	①ブル–ケ–プ；②ヒ–ルポ–ション



入口有一个水晶石。由于现阶段没有照明工具，只能摸黑前进，来到底层找到シスタ–・ニア，之后可以返回漂流村。

漂流村

和船长汇报任务，剧情后开启强化漂流村的机能。

大峡谷流域

回到第二个区域，向着北边一路前进来到第四个区域，继续向北走来到“兽たちの丘”。

兽たちの丘

“兽たちの丘”宝箱	①完熟マンゴ–；
“大峡谷流域”的宝箱	①鬼神の灵香



在第一个区域往前走一段路之后触发剧情，休梅尔（ヒュンメル）入队，这时候可以去“大峡谷流域”北边搬开障碍物继续探索。

由于“兽たちの丘”东南部有虫

的巢穴挡着路无法前进，所以只能往北边走触发野营地剧情，营地旁边有水晶石，继续前进进入“浸食谷”。

浸食谷

宝箱	①目药×3；②夜鸦のお守り；③完熟マンゴ－；④苍き调合书《视》；⑤毒消し药×5；⑥力の灵药；⑦锺乳石×3；⑧毒消し药×3



探索洞窟时会遇到等级较高的青蛙，由于是不会主动攻击的敌人，所以如果觉得等级不够的话建议绕路走，等到日后等级较高时再来继续拿宝箱。

往东北方向走来到第一个区域出口前调查附近的尸骸获得“海贼のメモ①”。进入第二个区域后周围会比较暗，打碎墙上的水晶石之后会维持一段时间的照明，同时还能让敌人晕眩。往东北方前进穿过通道来到第三个区域，在最东边的调查尸骸获得“海贼のメモ②”，往东北方走收到通知，返回漂流村。

漂流村

和多奇对话开始迎击战“碧き海からの使者”，建议多升级一下设施再去挑战，战后和多奇对话能够拿到マンゴ－×3。

浸食谷

宝箱	①隐者の妙药；②狩人の帽子；③铁矿石×3；④红き指南书《野》；⑤麻痹取り药×3；⑥ブレイドリングⅡ

回到水晶石前，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS ロンブリウス



一开始会出现两只触手，将它们干掉之后又会出现两只，之后会出现巨大触手。难度不大，多多注意它们的钻地攻击即可。

打完 BOSS 战后获得宝箱拿到“夜光石”，装备之后可以用来照明。继续前进来到第四个区域，沿着山道向北边前进进入第五个区域，在北边尽头调查尸骸可以拿到“海贼のメモ③”，附近有一个水晶石，继续前进触发 BOSS 战，战斗前做好防毒措施。

BOSS グルガンチュラ



第一阶段时 BOSS 的攻击基本为召唤杂兵和突击冲刺，偶尔放毒，毒可以躲过所以威胁不大。HP 减半之后进入第二个阶段，它会通过吸气来把玩家吸到正中央，然后吐丝造成连续攻击，同时还会放毒，尽量绕到它身后，并且多做好回复工作即可。

战后获得“燃石”。继续前进来到“日の出ヶ浜”。

日の出ヶ浜～漂流村

和ディナ对话后返回漂流村，之后开启交易所系统，获得虫驱除剂×3，这时候可以去交易所兑换虫驱除剂了，为了探索方便，建议多兑换几份。把燃石交给カトリ－ン之后可以进一步强化武器和制造更多的防具了。

这时候经由“名知らず海岸”西南方的高台可以前往“风见丘陵”和“水源の泷”，虽然不是目前主线相关的地点，不过可以去搜刮一下素材和宝箱。穿过“水源の泷”可以进入“地下水脉”，但是因为这一区域在水底所以目前无法继续探索。

有 2 个新的委托。

“风见丘陵”的宝箱	①Tのメモ③；②苏生药；③ブラッドファング
“水源の泷”的宝箱	①战士の刻印Ⅱ；②邪纹壳×3；③光彩鳞×3；④斩钢羽×3；⑤剑尖牙×3

委托

委托名称	攻略方法	报酬
海贼のお宝探し	和ディナ对话，之后前往“ロングフォ－ン海岸”第一个区域的景点“蜂冢”附近调查地面的石头片，拿到宝箱，将其交给ディナ即可	苍き调合药《甘》
美味なる食事	经由“兽たちの丘”前往“シュラム密林地”拿到《レシピ帐・ムニエル》，学习料理之后把彩りムニエル交给カ－ラン卿	守の灵药

兽たちの丘

宝箱	①完熟マンゴ－；②グワラニ－ガの铁×2

来到东南部站在两边的虫巢前使用虫驱除剂可以一口气打通两边的道路，往东北方前进是“シュラム密林地带”，往西南方前进是“ロングフォ－ン海岸”。想要优先完成委托的话建议先走“シュラム密林地带”，往前走之后触发野营剧情，入口处有一个水晶石

シュラム密林地

宝箱	①《レシピ帐・ムニエル》；②麻痹取り药×5



进入之后遇到エアラン，他加入到漂流村。

在第一个区域往北边前进进入第二个区域，由于目前无法在淤泥上行走所以要小心别陷进去。在第二个区域往东南方前进来到第三个区域时收到迎击战的通知，可以考虑打完 BOSS 之后再回去战斗，往前走有一个水晶石，继续前进就是 BOSS 战。

BOSS マガマンドラ



通过攻击树旁边的果实来给予敌人伤害，在果实的苞紧闭时是无法给予伤害的，需要一边闪躲 BOSS 的攻击一边寻找苞打开的果实。

BOSS 的 HP 降低到一定程度之后会召唤杂兵和掉下会爆炸的果实。

战后从宝箱里拿到“浮き轮靴”，装备起来之后可以在泥面上行走了。之后可以返回漂流村打迎击战。

漂流村

“大峡谷流域”的宝箱	①タイガ-クロウ；②钓り饵×5；③烈士の带

完成迎击战“大军を率いし王”，之后返回“シュラム密林地”，也可以绕路去“大峡谷流域”搜刮一下漏掉的宝箱，顺路去“ロングフォ－ン海岸”开一下地图。

ロングフォ-ン海岸

宝箱	①铁矿石×5；②完熟ココヤシ；③针のリストバンド；④苦い妙药×3



入口处有水晶石。在海边找到漂流者レ－ヤ，然后继续前进到第二个区域，调查岩石下方的骸骨获得“海贼のメモ⑤”，在中间的高台调查小猪之后回去和レ－ヤ对话，之后返回漂流村之后开启农场功能。继续前进来到“水と森の丘”。

水と森の丘

宝箱	①业师の带
“远鸣り浜”的宝箱	①苏生药；②スト-ングラブ

这里的敌人比较强，所以一周目时建议搜刮一圈素材和宝箱就行了。进入第一个区域之后往南走可以遇到漂流者ミラルダ，剧情之后其自动返回漂流村。这时候已经有 14 个漂流者，可以通过“隆起珊瑚の森”前往“远鸣り浜”搬开石头拿剩下的宝箱。这时候可以返回“シュラム密林地”继续做主线。

シュラム密林地

宝箱	①サラマンダインの皮×3；②シ-ルドピアスⅡ；③完熟ココヤシ；④ボ-ンネックレスⅡ；⑤红き指南书《灵》；⑥探索の心得《森》；⑦守の灵药

装备“浮き轮靴”之后可以搜刮一下刚才没法拿的宝箱。回到水晶石处前往南边前进调查尸骸获得海贼のメモ④，进入BOSS 战的区域继续前进来到第四个区域触发剧情。继续前进到第五个区域，往南边走进入第六个区域，往西北方向前进进入第七个区域，来到尽头能够找到水晶石，继续前进触发 BOSS 战，建议多准备一些治疗麻痹的药。

BOSS　ラスピス-ス



第一阶段里攻击 BOSS 背上的 6 个黄球，期间 BOSS 会潜入泥浆里进行突击，多注意闪避即可。第二阶段时 BOSS 会跳到岸上，在 BOSS 的 HP 减少至三分之一时它又会回到泥浆里，重复第一阶段的步骤，攻击方式追加广范围的冲击波，之后又会重复一次，攻击方式追加发射电球，最后一次上岸时会追加往返的冲刺攻击，注意闪躲。

战后继续前进来到“奇岩海岸”。

奇岩海岸

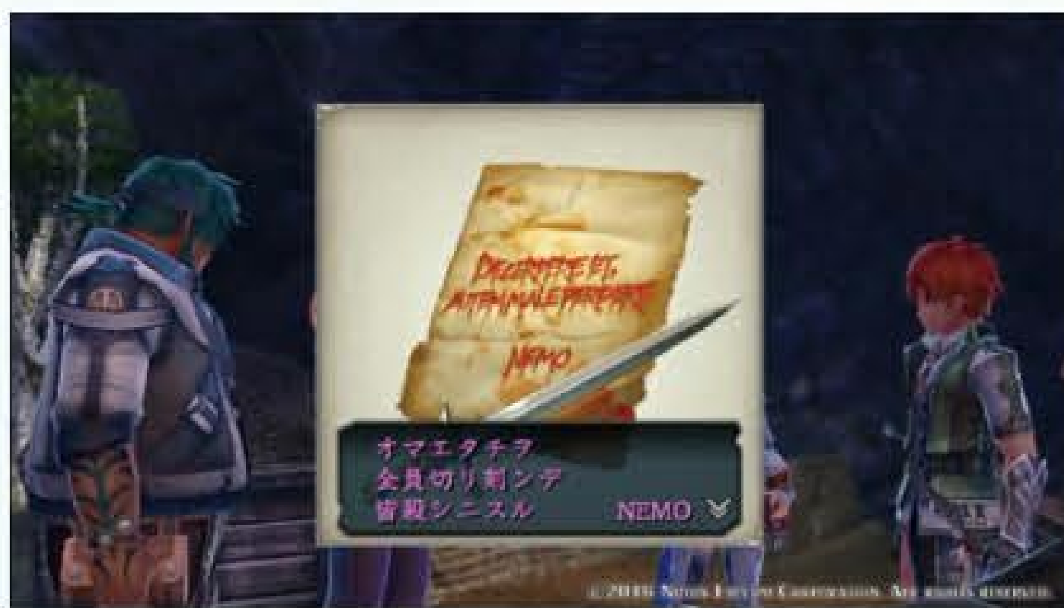
在地图所示地点和リヒト对话。需要注意的是对话之后这一章里的探索就算是结束了，而且之后休梅尔会离队，所以有什么事情没做完的建议快点去做。和リヒト对话后自动返回漂流村。

漂流村

剧情之后往外走，和エラランン对话后往西边走来到高台，之后做好准备和多奇对话开始进行迎击战“急袭！异形の兽来る！”，在最后会遇到 BOSS アヴァロドラギル，只要事先有好好升级设施的话难度不大。

第二天起来之后前往海边调查栈桥的绳子，然后和沙哈德对话，前往“白浜岬”的最东边触发杂兵战，杂兵战之后自动返回漂流村。

第三天起来之后和キルゴ－ル、休梅尔、リヒト以及船长对话，全部对话之后自动触发剧情，离开漂流村，调查树下之后自动返回漂流村。做好准备之后前往高台靠近キルゴ－ル，之后离开漂流村，步行前往“名知らず海岸”，来到水晶石附近前往之前 BOSS 战的地点触发战斗。



BOSS　キルゴ-ル・ヴァイスマン



由于对手是人类所以目标较小，而且对方行动速度快，一个不小心就会先被对方的攻击打中。BOSS 的陷阱攻击会给予角色“出血”的状态，这是现阶段无法治疗的状态，所以战斗时要千万小心。

战后返回船长所在的地方。

第三部 大树の寺院

大树の寺院

操作角色切换为达娜（ダ－ナ），需要注意的是达娜的部分里可操作角色只有达娜一人，当达娜陷入战斗不能的状态时便是 GAME OVER 的时候，所以建议多存档。在达娜篇获得的素材道具到最后会交给亚特鲁篇，不过果实类道具会留下来。



往西北边前进分别和修道女シエンナ、修道女セシル、教导师ウルグナ－タ对话，之后回去和侍女アトラ对话，前往大峡谷。

大峡谷



达娜能够进行二段跳，路上遇到素材时可以通过二段跳来拿取。中途会遇到强风，强风持续一段时间就会自动消失。前进至最深处触发剧情。

第三部 ジャンダルムを越えて

漂流村

走出洞窟触发剧情，往高台走触发剧情解锁礼物系统，然后到地图所示地点靠近和拉克夏触发剧情，回到广场前，剧情后开启工艺屋系统。

这时候有3个委托。



委托		
委托名称	攻略方法	报酬
祈愿の木	和沙哈德对话，然后前往“ジャンダルム”的水晶石“ジャンダルム・中腹”附近调查地图所示地点，之后返回漂流村和沙哈德对话	白肉×10，沙哈德HP上限+100，亚特鲁HP上限+50
新しい药の调合	需要煌く粘液×1和辉く叶×1，辉く叶在“ジャンダルム”可以采集到，煌く粘液到“水と森の丘”打ヘルミトコン可以获得，集齐之后交给リヒト	奋迅水，诊疗所能够制作的药品类型增加
アギアギラの讨伐	和エアラン选择“アギアギラの讨伐について”听取委托内容，然后前往“大峡谷流域”，到地图所标示的地点讨伐目标，然后回来报告。	力の灵药

大峡谷流域

传送到水晶石“大峡谷流域・野营地”，向着北方前进到岔路口触发剧情，向着高处的北边出口进入到“古代种の抜け道”。

古代种の抜け道

宝箱	①大きなタネ；②止血药×3

往上走会遇到古代种的杂兵，由于打死了也会复活，所以建议现阶段无视它们来继续前进。来到野营地之后在水晶石前触发野营的剧情。第二天继续前进进入“ジャンダルム”。



ジャンダルム

宝箱	①パプリカの种；②Tのメモ④；③麻痹取り药×3；④アイアンシールド；⑤凶兽の皮×2；⑥苍き调合书《血》；⑦完熟マンゴ－；⑧セイレン麦×5；⑨命の灵药



里面的古代种杂兵和外面的一样，打死了也会复活，所以遇到的时候还是别去管就行了。

在第一个区域往西南方前进到第二个区域，顺着路一直走进入第一个区域上方，直走进入第三个区域，需要小心中间的落石，不小心摔下去的话会让操作角色减少100点HP后回到道路前。往前走之后会受到迎击战的通知，回漂流村解决迎击战“暗き深海からの使者”之后，返回“ジャンダルム”继续前进到第四个区域，东北方的蔓藤来到区域上方，沿路前进至第五个区域，往前走会发现小屋触发剧情，小屋旁有水晶石。进入屋子里调查书桌、书柜和中间的餐桌。

出门继续前进来到第六个区域，依然是向着北边前进，在尽头可以发现水晶石，继续前进触发BOSS战。

BOSS　アヴァロドラギル



和游戏的第一个BOSS是同种类型，和之前一样专攻头部即可，需要注意的是BOSS的近距离攻击会附带出血状态，被它的火球打中会进入燃烧状态。

战后触发剧情，莉柯塔（リコッタ）入队，返回漂流村触发剧情，然后经由“大峡谷流域”前往“西麓高原”。

西麓高原

宝箱	①煌く粘液×2；②炎马の护符

顺着路一直走来到第二个区域，在北边可以遇到漂流者**オ－スティン**。往东北边进入“古王の岩窟”。

古王の岩窟

在入口处有水晶石。沿着路一直走到最深处采集“**ヒイロカネの**原石”，然后返回漂流村。



漂流村

剧情之后开始迎击战“狞猛**なる**古代种、再び！”。战后有2个新委托。以这个时候的等级，之前在“浸食谷”因为青蛙挡路而没能拿到的宝箱也可以尝试着去拿，顺路还能拿一下其他地方的宝箱。

"浸食谷"的宝箱	①ヒールポーション；②修验者の秘药
"兽たちの丘"的宝箱	①鬼神の灵香

委托		
委托名称	攻略方法	报酬
试作品のテスト	和エアラン对话选择"试作品のテストについて"，然后在装备"铅色の肩当て"的情况下打倒2个古代种，之后回来报告	暴龙の肩当て，工艺屋可制作的装备增加
神に祈りを	和シスター・ニア对话，需要由亚特鲁一个人护送シスター・ニア到山顶，当シスター・ニア的HP为0时会GAME OVER。可以通过离她远一些让她站在原地，然后让亚特鲁先行去解决前方敌人的形式来开路	ヒールポーション

处理完事情之后前往"ジャンダルム"。

ジャンダルム

宝箱	①七色の颜料；②テクタイト矿×2；③完熟マンゴー



回到BOSS战的地点向上走会遇到咪西，日后可以把做好的料理交给它，每给2种可以获得1次珍贵道具。之后继续前进来到山顶，顶上有水晶石，继续前进触发BOSS战，建议带一些治疗"燃烧"的药。

BOSS　ギアスバーン

由于对方会飞所以可攻击的机会比较少，要看准BOSS落在道路边缘的时机进行输出。

第一阶段时BOSS会在平台周围攻击以及使用冲刺攻击，冲刺攻击用"快速防御"看准时机可以防住。



把BOSS的HP去掉一半之后它会开始使用炎弹攻击，炎弹落在地上时会给路过的角色造成伤害，移动时要多加小心。

战后继续前进触发剧情。

第四部 失われし世界

ジャンダルム

剧情后休梅尔入队。
这时候漂流村有3个委托可以做。



委托		
委托名称	攻略方法	报酬
ししょーへの献上	和莉柯塔对话，给莉柯塔整顿好装备，然后前往"远鸣り浜"深处，把完熟マンゴー交给金刚大师，之后和金刚大师战斗并将其打败	ししょーの技、莉柯塔学会技能"スパイラルダイヴ"、莉柯塔HP上限+100、亚特鲁HP上限+50，可以让队伍其他角色向金刚大师学习技能
新入りはいずこ	和レーヤ对话，然后前往海岸调查小猪，之后去广场的了望台旁边调查小猪，到山洞调查2只小猪布偶之后在入口正对面的柜台调查小猪	ナスビ×10、农场生产力提升
荣养满点の肉料理	把始原肉×3交给ミラルダ，建议在"ジャンダルム"或者"古代种の抜け道"刷古代种	《レシピ帐・肉とキノコ》

处理完事情之后下山来到"天崖山道"。

天崖山道

宝箱	①テクタイト矿×2；②钓り饵×5；③テクタイト矿×2；④毒消し药×5；⑤レッドグラブ；⑥シャインコーン×5；⑦守の灵药



沿路下山进入第二区域的山洞，穿过山洞进入第三个区域，向北边前进来到第四个区域，继续往下走来到第五个区域，往下穿过第六个区域的山洞来到"テンペル山道"。

テンペル山道

往前走来到野营地触发剧情，切换到达娜篇。

王都アイギアス



靠近地图标注的ラステル与卫士トラキル、ダリオス执政官和东边区域，之后进入皇宫，剧情之后切换到亚特鲁篇。

テンペル山道



从野营地出来之后一路向着北方前进来到"ティティス原始林"。

ティティス原始林

宝箱	①苍き调合书《快》；②止血药×3

在第一个区域往东边前进来到第二个区域，在第二个区域往北边前进触发剧情，莉柯塔暂时离队。往北边前进到水晶石旁触发剧情，进入"古代种の住处"。

古代种の住处



在深处触发剧情，莉柯塔归队，然后与**セルゲイシオス**和大量的**プラ・セルシス**战斗，后者 HP 较低所以不用感到太大的压力。之后返回“**ティティス**原始林”继续前进。

ティティス原始林

宝箱	①テクタイト矿×3；②ボーンネックレスⅢ

往北边进入第三个区域，前进一段路时会接到迎击战的通知，返回漂流村完成迎击战“**蠢く**旧世界**の住人たち**”，战后和多奇对话拿到龙树**の**宝果 ×3，往东北方前进来到“**パンガイア**大平原”。

パンガイア大平原

宝箱	①止血药×3；②战士の刻印Ⅲ；③麻痹取り药×5；④シールドピアスⅢ



往前走触发剧情，继续前进来到第二个区域，路上有一些等级很高的食草类敌人，如果没有信心打赢的话就别去招惹它们，只要别打它们，它们就不会来攻击。往南走进入第三个区域，在第三区域往东南方前进到第四个区域往西北方向前进，来到第五个区域的水晶石前触发剧情，第二天起来后调查水晶石，之后切换到达娜篇。

大树の寺院

离开寺院来到山门，走上楼梯从上方来到外围，东北边的出口来到“**ティティス**参道”。

ティティス参道

在中央南部调查堵住水路的建筑，开启属于达娜篇的委托系统“艾塔尼亚委托”，根据不同的水晶石来切换时代进而达成某个条件，达成条件之后亚特鲁篇周围的环境就会产生变化。



艾塔尼亚委托	完成方法
忘れ去られた水路	在ティティス参道南部把堵塞物搬开

之后穿过“**トワル**街道”前往地图所示地点。之后回到亚特鲁篇。

パンガイア大平原

“ティティス原始林”的宝箱	①黑の腕轮

剧情后继续前进，来到“**エタニア**王都遗迹”。

之前完成了艾塔尼亚委托“忘**れ**去**られた**水路”的话可以返回去拿没法拿到的宝箱。

エタニア王都遗迹

宝箱	①雪花の石础



在第二个区域有 3 个宝箱，不过目前没法拿，所以继续前进到第三个区域触发剧情，继续前进看到人影，之后追着人影一路先进，进入民家之后上到二楼，然后会遇到强制杂兵战。走出建筑物继续追着人影前进，来到上层，东南方道路尽头有水晶石，进入塔堂内，穿过塔堂在目的地前有水晶石，到尽头触发剧情，之后前往在塔堂外的水晶石附近（之前碰触过水晶石的话可以直接传送过去），调查水晶石触发剧情，切换到达娜篇。

王都アイギアス

向着王都前进来到地图所示的位置。

这时有 2 个艾塔尼亚委托。

艾塔尼亚委托	完成方法
双子のかくれんぼ	在前进的路上自动触发，进入塔堂向北边前进找到ミーア。
水底に消えた键	在王都西南的街道和站在水边的男性对话，选择“详しく闻く”。

来到王都东南方调查水晶石触发剧情之后切换回亚特鲁篇。

エタニア王都遗迹

宝箱	①テクタイト矿×2；②ヘヴィガントレット；③カズカズラの苦汁×2

剧情之后就可以利用地图上标注的红色水晶石来在亚特鲁篇与达娜篇之间进行切换了。之前完成了艾塔尼亚委托之后可以回去拿入口处的 3 个宝箱。



每个水晶石对应的艾塔尼亚委托也是不一样的，所以遇到红色的水晶石时就积极切换到达娜篇去完成艾塔尼亚委托吧。目前没有艾塔尼亚委托可以做，所以继续前进来到“大树の寺院”。

大树の寺院

穿过玄关来到桥前，旁边有一个水晶石。

进入寺院里沿路前进，在地图上的蓝色菱形图标是机关，调查机关之后就能够打开门，所以在路上看到时尽量去开启机关。

开启第一个机关之后经由旁边的洞来到达娜的房间，从房间出去，一路前进会看到水晶石，但是门没法打开，上到二楼调查两个机关（其中一个可以直接打开，另个需要绕路到一楼再绕上



来才能打开），之后回到水晶石前，进入房间触发 BOSS 战。

BOSS	ブラキオン



由于敌人的动作幅度很大所以“快速闪躲”和“快速防御”很容易抓时机，当 BOSS 的 HP 减半时会使用回旋攻击，防起来比较耗时间，所以当 BOSS 倒地时马上想办法把 EX 槽攒起来给它来一发 EX 技能尽快结束战斗。

战后来到“大树の庭园”触发剧情。

第五部 大树の巫女

漂流村

到广场和多奇对话，如果之前有好好收集素材的话建议多强化一下设施在开战。开始迎击战“太古からの行进”，第三轮时达娜加入队伍，战后获得“燃石”，交给カトリ－ン之后可以强化武器。

在“パンガイア大平原”第三个区域调查篝火堆之后前往第二个区域可以找到漂流者シルヴィア。

漂流村有新的委托。

委托名称	攻略方法	报酬
脱出船の资材集め	把艳やかな木×20、分厚い皮×20、铁矿石×10交给多奇，都是低级的材料，如果不够的话就去交易所换吧	盗贼の腕轮
卵の配达	和休梅尔对话选择“‘卵の配达’について”，建议等拿到了“始祖鸟の翼”可以进行二段跳时再做任务。来到“パンガイア大平原”请求支援搬开障碍物，前往“大石柱の风穴”顶上触发剧情即可	理晶石×5，休梅尔HP上限+100，亚特鲁HP上限+50
航海のお守り	和クイナ对话，需要龙鳞×3，龙鳞是在打古代种时一定几率掉落ジャンダルム，如果手上没有的话可以去“水と森の丘”刷	完熟マンゴ－×5
グラドゥ－ナの扫讨	和エアラン对话选择“グラドゥ－ナの扫讨について”，之后利用水晶石前往“ジャンダルム・中腹”，进入洞窟讨伐目标对象即可	守の灵药×2



处理完事情之后前往“エタニア王都遗迹”。

エタニア王都遗迹

进入遗迹触发剧情，往东北方前进来到“トワル街道”。

トワル街道

宝箱	①シャインコ－ンの种；②テクタイト矿×5



在第二个区域入口附近触发剧情，前进到第三个区域在中部干掉2个古代种后救出漂流者カシュ－。继续前进到水晶石前，调查水晶石切入达娜篇。

王都アイギアス～トワル街道

从王都东北方来到“トワル街道”。这时有2个艾塔尼亚委托。

艾塔尼亚委托	完成方法
龙种讨伐①	打倒“トワル街道”西北部的ジャガン・タイラン
巫女の施し	从“トワル街道”的采集点拿到“龙树の宝果”，然后交给东部的鹿

做完委托之后前往目的地调查水晶石，切换回亚特鲁篇。

トワル街道

“バハの斜塔”的宝箱	①ブレイドリングⅢ；②解冰药×5；③古代の金货；④テクタイト矿×3；⑤冰狼の护符；红き指南书《震》；⑦龙鳞×2；⑧解冰药×3；⑨フルポ－ション；⑩リムの花×2；⑪テクタイト矿×3；⑫刚质纤维×2；⑬龙树の宝果；⑭蛮族の腕轮

野营地的剧情结束之后前进至“バハの斜塔”。

在塔里不断朝着往上的方向前进就不会迷路，来到回廊尽头会有水晶石，进入内部后开始 BOSS 战。

BOSS	エクスメ-テル



BOSS 的攻击方式不多，而且动作笨重，比较容易闪躲和防御，需要注意的是 BOSS 的飞弹攻击，被飞弹击中之后角色的行动会被牵制住，BOSS 会看准时机对玩家进行攻击。

战后获得“始祖鸟の翼”，装备起来之后可以进行二段跳。

这时候可以继续去完成委托“卵の配达”，同时有几个地方的宝箱可以拿了。

“白浜岬”的宝箱	①苍の腕轮；②命の灵药
“大石柱の风穴”的宝箱	①隐者の灵药；②《レシピ帐・フライ》；③完熟マンゴ－；④圣者の指轮；⑤守の灵药

收集完一圈之后继续回到“バハの斜塔”的中腹，利用二段跳从尽头的死路往上爬。一路前进到第6层，需要在各个楼梯附近调查装置才能不断前进，来到最高处有水晶石，继续前进触发 BOSS 战。

BOSS ブラキオン



可以造成伤害的部位是BOSS脖子下的蓝色光球，要小心BOSS的弹幕攻击和吹飞攻击，因为战场边缘是没有围栏的，所以被吹飞时不利用翻滚或者二段跳向前冲的话很有可能会被直接吹下战场。BOSS两旁的石像由于是无敌的状态所以不用去管。把BOSS脖子下的蓝色光球HP打至底之后BOSS就会倒在地上，这时候可以加紧时间进行输出，过几秒之后它就会恢复，光球继续点亮，然后重复之前的步骤。建议在两侧来进行输出，站在正面的话很容易被BOSS砸到。

战后继续前进来到顶层调查装置，剧情后返回漂流村。

漂流村

爬上了望台。剧情之后进入第二天，这时候有新委托。

委托		
委托名称	攻略方法	报酬
故乡の花	在“望乡岬”的地图所示地点剧情之后委托完成。由于时间较短所以抵达“望乡岬”之后马上去完成委托	漂流者エド加入漂流村

完成委托后会有迎击战“知恵者たちの袭击”。

望乡岬

宝箱	①钓り饵×5

经由“ロングフォ－ン海岸”前往“望乡岬”，向着东边前进来到“东の海岸洞窟”。

东の海岸洞窟

宝箱	①テクタイトシ–ルド；②完熟マンゴ–；③航海日志①



前往东北方的幽灵船前触发剧情，调查下方的宝箱拿到“航海日志①”。由于进入船中之后无法再出来，所以要提前做好准备。

海贼船エレフセリア号

宝箱	①盘古の骨；②完熟ココヤシ×2；③テクタイト矿×2；④航海日志②；⑤キングパンプキン×2；⑥テクタイト矿×2；⑦航海日志③；⑧盘古の皮；⑨《レシピ帐・海贼饭》；⑩刚质纤维×2；⑪テクタイト矿×2；⑫クイ–ントマトの种；⑬完熟マンゴ–×2；⑭キングパンプキン×2；⑮航海日志④；⑯理晶石；⑰航海日志⑤

从西边的门进入船内，入口处有水晶石。海贼船的攻略方法是从宝箱里找到“航海日志”，然后屏障就会解开。由于这里的骷髅在现阶段无法将其完全打死(打死了之后也会复活)所以平时遇到的话就躲远一些吧。

在“船员室”的东北方房间找到“航海日志②”，阅读之后继续前进到“连络路”。



在“连络路”入口处附近房间找到“航海日志③”，阅读之后继续前进到“甲板室”。

在“甲板室”的尸骸可以拿到“アイアンナックル”，前往东边楼梯的上层可以拿到“航海日志④”，阅读之后旁边的房间可以通行，里面有水晶石，水晶石旁边的尸骸有“海贼のメモ⑥”。继续前进触发BOSS战。

BOSS ピラティスアニマ



BOSS通常会用正前方范围的镰刀攻击和正前方长距离的远程镰刀气刃攻击，只要绕到它身侧或者身后攻击就行了，HP下降到一定程度时会使用有追尾效果的飞弹攻击，不过可以躲开。在战斗时还会出现骷髅杂兵，但是威胁不大。

战后获得燃石，回漂流村之后可以交给カトリ－ン。地面出现宝箱，打开后拿到“航海日志⑤”触发剧情，海贼船返回到“东の海岸洞窟”，之后回到漂流村。

漂流村

触发剧情之后可以瞬间移动至地图的各处景点了。
这时候漂流村有3个新的委托。

委托		
委托名称	攻略方法	报酬
真红の产衣	把刚质纤维×2、阳光牙×1交给エド即可，然后给宝宝取名(随便选一个)	フェザ–ソックス
巨大な怨敌	和タナトス对话，然后前往“水と森の丘”所示地点钓鱼，之后回来报告	隐者の妙药
奋起の演奏会	和オ–スティン对话，利用“トワル街道”的水晶石切换到达娜篇，在王都中央找到诗人セパ，之后切换回亚特鲁篇，跟着主线走，用“エタニア王都遗迹・王宫前”的水晶石切换回达娜篇，在王都西南部区域与カジュラ对话，在王宫前水晶石旁边与ラステル(就是主线里出现过的像是暗恋达娜的红发小青年卫兵)对话，获得“苍き丰穣の乐谱”，回到亚特鲁篇之后前往“大树の寺院”的达娜的房间拿到乐谱，将它交给オ–スティン	霸王水

做完所有事之后前往水晶石“エタニア王都遗迹・王宫前”，切换到达娜篇。

大树の寺院・山门～王都アイギアス



进入山门触发剧情，从“大树の寺院・山门”下层出去来到“王都アイギアス”。

这时有一个艾塔尼亚委托。如果之前有接下委托“奋起の演奏会”,这时可以去拿乐谱。

艾塔尼亚委托	完成方法
古き祝福の大扉	靠近“王都アイギアス”西南与“ボラド大僧院”门口聚集的三人，选择“直すようにロ添えする”，剧情之后完成委托

靠近“エタニア王宫”的水晶石触发剧情，之后切换回亚特鲁篇。

エタニア王都遗迹

剧情后进入“始生代の大穴”。

如果之前有接下委托“奋起の演奏会”的话马上去继续做委托，因为时间短所以尽快完成。

始生代の大穴

宝箱	①龙鳞；②麻痹取り药×3；③リムの花；④红き指南书《茨》；⑤理晶石×2；⑥月影翼×2；⑦阳光牙×2；⑧苍き调合书《惠》；⑨星晶甲×2；⑩小さな金の理晶柱；⑪龙树の宝果；⑫隐者の妙药



进门后往东边前进，来到下层有水的地方后会被水流吸到洞里，由于这时候身上没有可以在水中呼吸的道具，所以要一边跳起来吸氧气一边加速跑＋跳跃来前进，一些水深的地方无法靠这种方法来吸氧，所以只能把这些地区的探索押后。向着北方前进来到岸上，之后在陆地上继续前进会找到水晶石，进入下一个区域触发BOSS战。

BOSS シエラカントゥス



BOSS会使用放电攻击，不过还算比较好躲，周围的杂兵就算打掉也还是会重复出现，所以不用理会。需要注意的是BOSS对水面的放电，看到BOSS不面对着操作角色时就马上跑到岩石上，等待水面的电流过去之后再继续对它展开攻击。

战斗结束后在下一个区域的宝箱里拿到“仙鱼の鳞”，装备起来之后就可以在水下呼吸了。返回到之前的区域，往水下走，来到西南方，利用水流冲到岸上，向着南边前进来到宫殿里，在第二个区域调查开关打开门，可以方便日后过来探索，从中间的大厅往北边前进，在尽头可以发现水晶石，往前走触发剧情自动返回漂流村，和多奇对话选择“作战を开始する”之后开始BOSS战。

BOSS オケアノス



首先利用“破裂の胞子”来给予BOSS伤害，原理是接触孢子后向着BOSS的反方向前进，然后孢子就会弹到BOSS身上造成伤害，每个平台都有2个孢子，孢子用完之后还会重新长出来。如果不小心掉到下面去的话就利用水流重新上来。

给BOSS造成一定伤害之后BOSS就会掉到下面，头上的金色部分就会发光，集中攻击那金色的部分即可。然后反复重复这一步骤。

战后获得“燃石”。自动返回漂流村。

漂流村

剧情后靠近达娜，之后自动切换到达娜篇。

王都アイギアス



离开宫殿之后开始BOSS战。

BOSS レ・キュアノス

虽然只有达娜一个人不过对方还是比较容易对付，在HP下降到一定程度时会使用蓄力的长时间陨石攻击。

剧情之后返回亚特鲁篇。

漂流村

醒来之后达娜离队。之后需要经由“テンペル参道”前往“见晴らし峠”。

这时候有1个新的委托，顺便可以去四处搜刮一下宝箱。

“ボラド大僧院”（经由“エタニア王都遗迹”前往）的宝箱	①金刚壳×3；②苍穹羽×3；③雷霆爪×3；④刚质纤维×3；⑤苦い妙药；⑥苍き调合书《命》；⑦龙树の宝果
“地下水脉”的宝箱（经由“远鸣の浜”→“水源の泷”前往）	①理晶石×3；②《レシピ帐・コ−ルスロ−》；③暗夜の笼手
“海贼船エレフセリア号”的宝箱	①龙树の宝果；②苦い妙药；③甘い妙药；④隐者の妙药；⑤盗贼の笼手

委托

委托名称	攻略方法	报酬
ヴァルクイラの讨伐	和エアラン对话选择“ヴァルクイラの讨伐について”，前往“ロディニア湖沼地带”的地图所示地点打倒目标敌人	力の灵药×2

见晴らし

在入口有水晶石。

在第二个区域会遇到蜂巢，使用杀虫剂将其清除。穿过第二个区域来到“ロディニア湖沼地带”。

ロディニア湖沼地带

宝箱	①理晶石×2；②苍月のタリスマン；③钓り饵×5；④隐者の妙药；⑤ダンディ−ルの暴角；⑥理晶石×2



在这里前进需要用到“浮き轮靴”和“仙鱼の鳞”。

在第一个区域往北边的出口前进至第二个区域触发剧情，之后切换到达娜篇。

ロディニア街道

需要来到地图所示地点调查水晶石，期间有2个艾塔尼亚委托，调查水晶石之后会回到亚特鲁篇。

艾塔尼亚委托	完成方法
はぐれた避难民	在“ロディニア街道”和レイキ–对话，之后前往南边和ユカ对话即可
龙种讨伐②	在“ロディニア街道”西南方打倒マディロスケイラ

ロディニア湖沼地带

“见晴らし峠”的宝箱	①理晶石×2；②力の灵药
“エタニア王都遗迹”的宝箱	①息吹の法衣
“水没墓地”的宝箱	①强酸辛苦液；②苍き调合书《隐》
“ボラド大僧院”的宝箱	①大树の宝枝×2；②龙纹岩×2；③命の灵药
“ロディニア湖沼地带”宝箱	①棘のリストバンド；②理晶石×2；③月影翼×2；④星晶甲×2；⑤战士の刻印Ⅳ

达娜归队。这时候可以去搬开在“见晴らし峠”的山崖，漂流者“フランツ”加入漂流村。

继续前进到第三个区域，搬开东边石头可以去拿“水没墓地”的宝箱。往西北方前进来到第三个区域。

从第三个区域往北边走来到“王家の谷”。

王家の谷

宝箱	①理晶石×2；②红き指南书《冻》；③理晶石×2；④龙树の宝果；⑤隐者の妙药；⑥理晶石×2；⑦火消し药×3；⑧炎马の守护石；⑨龙纹岩；⑩完熟マンゴ–；?大树の宝枝；?探索の心得《风》；?ウォリアー–リスト；?火消し药×5；?隐者の妙药；?太阳のタリスマン



野营地剧情之后进入谷中。

由于现阶段无法完全杀死里面的死灵类敌人，所以看到骷髅之类的敌人就尽量绕着走吧。

在第一个区域调查北边的装置之后往北边前进。

在第二个区域从中间走廊向南前进。

在第三个区域在上层向南前进。

在第四个区域上楼前进到第五个区域。

在第五个区域向西边前进。

在第六个区域向东北方前进。

在第七个区域上层中央调查装置，然后向东边前进会找到水晶石。进入深处调查宝箱获得“净魂の铃”，装备起来之后能够干掉亡灵类的敌人了。装备好道具之后往外走触发BOSS战。

BOSS ドクサ・グリエル



敌人的攻击较为单一，除了在HP下降到一半以下时使出的追尾火球之外没有什么需要多加注意的地方。

剧情后返回到水晶石旁，这次是要朝着最下层走，在最下层打倒4只フォ–スガルム来打开下层西边的通路就能够继续前进了。

在第一个区域调查平台的两个装置，让两个石像都面向南边，在第二扇门也有两个装置，让两个石像面对面，在第三扇门前让两个石像背对背，之后可以前往下一个区域。

在第二个区域尽头有水晶石，到高台上按照中央石柱的图示把石像调整至图示的方向，调整正确的话会有一段点火的演出，石像共有4个，全部调查后开启尽头的门，进入门后触发BOSS战。

BOSS バシレウス



一开始打掉外围的杂兵，打通通往BOSS的路。来到中央之后就能够对BOSS进行攻击，BOSS常用的攻击是镰刀攻击、非追尾飞弹以及召唤杂兵，相对来说没什么威胁。

战后获得“燃石”。来到深处有水晶石，继续前进触发剧情，之后走出外面（利用水晶石任意移动到一个地方即可），本章结束。

第六部 绝海のラクリモサ

漂流村

准备好之后和多奇对话开始迎击战“大いなる进化の系谱”。剧情后漂流村有3个委托。

委托		
委托名称	攻略方法	报酬
辉ける铠	和カトリ–ン对话，之后在流程里去到“海の道”和“天の道”或者探索“沈默の塔”时在里面获得“纯ヒイロカネ”交给カトリ–ン，然后可以选择制作男性防具或者女性防具	用纯ヒイロカネ制作的装备，日后如果找到了纯ヒイロカネ的话可以拿到カトリ–ン这里制作最强防具
冒险家への依赖	和フランツ对话选择“フランツと共に行く”，然后操作亚特鲁独自和敌人战斗，战胜即可，由于敌人时古代种，比较难缠，所以建议给亚特鲁换好装备和准备好回复品再来接委托	《レシピ帐・パンプキンパイ》
白酒の调达	和カシュ–对话之后去和タナトス对话选择“【白酒の调达】について”，分别前往“大峡谷流域”、“シュラム密林地”和“ロディニア湖沼地带”寻找发酵树液，共3个，其中“ロディニア湖沼地带”的地点需要完成艾塔尼亚委托“龙种讨伐③”才能前往。找完之后拿给カシュ–	龙树の宝果×5



去“名知らず海岸”调查地图“？”地点的小船之后把小船修好，移动到“ひとり岛”，到东南方触发剧情，漂流者カ–ラン卿加入漂流村。

“ひとり岛”的宝箱	①モノリスの欠片

事情做完之后利用水晶石前往“ジャンダルム・山顶”，来到地图所示地点触发剧情，之后步行前进，经由“テンペル参道”来到“大树の寺院”，向着大树前进，这时候建议强化一下亚特鲁的装备，并且准备一下回复品，并且准备好防止“燃烧”状态的饰品。

靠近大树触发剧情，之后进入亚特鲁一人的BOSS战。

BOSS レ・エリュトロン

和之前在达娜篇遇到的类型差不多，只不过这个BOSS使用的是附带“燃烧”状态的攻击。需要注意的是BOSS在HP减半之后使用的咆哮后发射炎弹，在咆哮时靠的太近会无法动弹，这时候就会成为炎弹的靶子。解决方法是看到BOSS抬头准备咆哮时不断翻滚或者使用攻击时间较长的攻击可以取消这一硬直。BOSS的弱点在头部，所以要尽量采取正面攻击。



战后继续前进，抵达下一区域后切换到达娜篇。

王都アイギアス～エタニア王家私有道



经由王都东边地区前往中央区，之后经由“古ガンナ参道”和“ロディニア街道”来到“エタニア王家私有道”。在这里有2个艾塔尼亚委托。

艾塔尼亚委托	完成方法
龙种讨伐③	在“エタニア王家私有道”第一个区域西部击败マギロドクス
枯れゆく大地に恵みを	在“エタニア王家私有道”第二个区域北部调查流星的碎片选择“流星の欠片を动かす”

王家の谷～セレンの园

经由“エタニア王家私有道”和“王家の谷”来到“セレンの园”。先前走调查石碑触发剧情之后切换回亚特鲁篇。

大树の寺院～セレンの园

这时候可以在北边地图自由传送了，之前有接委托“白酒の调达”的话可以先去完成委托。



之前完成了艾塔尼亚委托“枯れゆく大地に恵みを”的话这时候可以经由“ロディニア湖沼地带”北边进入“悠久の丘”，在尽头能够找到漂流者グリゼルダ（前作《塞尔塞塔的树海》的重要角色）。

“悠久の丘”的宝箱	①霸者の玉带

利用水晶石前往“セレンの园”，调查中央的树触发剧情。

由于前往“はじまりの大树”之后就是最终迷宫了，所以现在可以四处去收集宝箱和刷地图完成率等等。

这时候如果集齐了所有漂流者就可以经由“水と森の丘”前往“沈默の塔”，里面的BOSS“メフォラシュム”是相关奖杯的讨伐对象。

“始生代の大穴”的宝箱	①苍き调合书《守》
“水と森の丘”的宝箱	①龙纹岩×2；②紫电の腕轮
“沈默の塔”（经由“水と森の丘”前往）的宝箱	①大树の宝枝×2；②纯ヒイロカネ；③アウラ草×2；④修验者の秘药；⑤空の宝冠；⑥刚龙の重壳；⑦龙纹岩×2

大树の寺院

事情都做完之后利用水晶石来到“大树の寺院・前”，向前走触发剧情，雾气散开。这时候漂流村有迎击战，完成迎击战“决死の笼城战！”，这时候如果完成了目前所有的支线并且把能够收集和制作出来的礼物都送人的话可以解锁一些角色的最高好感度对话，解锁尾声“苍き波涛の果て”的条件之一便是要观看达娜的最高好感度事件，所以这时候尽量去多刷一些素材或者搜刮宝箱拿礼物吧。

这时候漂流村有2个委托可以做。

委托名称	攻略方法	报酬
亲友の遗言	和达娜对话，然后分别调查“大树の寺院”和“ババの斜塔”地图所示位置的石板，最后在“エタニア王都”的塔堂调查石像。	达娜的HP上限+100，亚特鲁的HP上限+50
老いらくの剑	和シルヴィア对话，然后选择除了亚特鲁之外的两个队友和她战斗，战胜后达成委托。	ケイオスハンド、参加战斗的角色STR+5

经由“大树の庭园”前往大树前，调查大树内部的入口来到“见届けの丘”。

见届けの丘

一开始是在“天の领域”，向前走有水晶石，剧情之后向东北方走，途中会有3个强敌，将它们全都打倒后来到尽头调查水晶石前往“海の道”。

海の道

宝箱	①钓り饵×10；②纯ヒイロカネ

需要小心的是道路周围没有护栏，不小心踏空的话掉下去是要扣HP的。

在道路尽头触发BOSS战。

BOSS アニムス・ヒドゥラ

由于场地狭窄而且容易摔下去，所以在战斗时建议一边二段跳来攻击一边找好落脚点，在这一战时建议别用锁定功能，否则很容易踩空。在BOSS潜入水中后周围会出现两批冲刺的杂兵，把它们的攻击躲过之后BOSS就会跳上岸，这时候可以进行攻击。



见届けの丘

返回“见届けの丘”，稍微前进一段路之后进入“冰の领域”，中途有3个强敌，把他们都打倒后来到尽头调查水晶石前往“冰の道”。

冰の道

宝箱	①龙树の宝果；②吹雪の笼手；③隐者の妙药

在门口有水晶石。和“海の道”一样，周围是没有护栏而且会掉下去的、来到尽头触发BOSS战

BOSS アニムス・ミノス



小心 BOSS 的正前方直线范围吹飞攻击，由于场地边缘没有围栏所以很容易被吹下去，同时建议装备好防止“冻结”的饰品。

见届けの丘

返回“见届けの丘”，继续向前进进入“虫の领域”，途中需要打倒 2 个强敌，之后来到尽头调查水晶石前往“虫の道”。

虫の道

宝箱	①スミレの刊；②龙树の宝果；③龙树の宝果

在门口有水晶石。这个迷宫的难点在于比较难看地形，在清完周围杂兵之后多注意观察，来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS アニムス・ネストール



BOSS 的 HP 不高，攻击的威胁也不大，但是它会使用下砸攻击把地板给打掉，所以得在它把所有落脚点给破坏之前将其干掉，否则玩家只能站在坑与坑之间的小道上进行战斗。

见届けの丘

返回“见届けの丘”，继续向前进进入“天の领域”，需要打倒 2 个强敌，之后来到尽头调查水晶石前往“天の道”。

天の道

宝箱	①隐者の妙药；②纯ヒイロカネ；③龙树の宝果

在门口有水晶石。要小心途中那些红色水晶，碰到的话 HP 会下降。前进至尽头触发 BOSS 战。

BOSS アニムス・ウーラ



BOSS 会召唤出水晶来攻击，这时可以选择范围较广的技能来把水晶打掉（同时给 BOSS 积累伤害）。它还会使用有吸引功能的重力弹来牵制我方角色的，在战斗时要好好看主角色的 HP 来及时换人。

剧情后前往“セレンの园”，获得“想剑ミストルティン”。之后返回“见届けの丘”触发剧情，这时候可以做最后 1 个委托任务。

如果达娜的好感度达到了最高的话这时候可以去漂流村触发最高好感度事件，这是解锁尾声“苍き波涛の果て”的重要条件之一。

委托		
委托名称	攻略方法	报酬
欠けたモノリス	和グリゼルダ对话，把之前在“ひとり岛”的宝箱里拿到的“モノリスの欠片”交给她即可	苍き调合书《霸》

选择の间

宝箱	①力の灵药；②守の灵药；③命の灵药

做完所有的事之后经由“见届けの丘”来到“选择の间”。

这里基本就是一本道，顺着路走到尽头有水晶石，继续前进便是 BOSS 战。

由于进入之后直到通关为止都无法自由行动，所以这时候可以去把各地的地图完成率或者迎击战刷一刷。

BOSS テオス・デ・エンドログラム



BOSS 战分为好几个阶段，每一阶段结束时都能够切换队员。

第一阶段先打掉 BOSS 的触手。

第二阶段时 BOSS 周围会出现小水晶，把小水晶们打碎之后就会出现本体的大水晶，将其打碎即可。

第三阶段可以攻击 BOSS 胸前的水晶，根据水晶的颜色来判断水晶当前的弱点属性，红色为斩，黄色为打，绿色为射。把水晶打破防之后 BOSS 就会倒地，这时候可以对 BOSS 直接输出。把 BOSS 的 HP 打到底之后画面会提示玩家放 EX 技来给 BOSS 最后一击，哪怕 EX 槽清零了也能够使用。

如果名声值在 150 以上、达娜的好感度达到最高而且找到了 24 个漂流者之后就会进入“尾声 苍き波涛の果て”。

名声值可以通过增加地图探索率、提升迎击战评级以及完成委托的方式来增加。

达娜的好感度则是需要完成委托“亲友の遗言”并且赠送礼物“银のオルゴ－ル”（“始生代の大穴”的宝箱）和“小さな金の理晶柱”（在交易所交换获得）来提升。

如果按照本文攻略来走的话 24 个漂流者的收集这时候也能达成了。

尾声 苍き波涛の果て

漂流村



走出洞穴，分别和莉柯塔、休梅尔和沙哈德对话。

大树の寺院



利用水晶石移动到“大树の寺院・前”，剧情后全员归队。走到尽头靠近树木触发剧情。进入“はじまりの深渊”。

はじまりの深渊

这个地区没有宝箱，前进至深处触发最终 BOSS 战，这时候如果有防御所有异常状态的饰品的话建议给操作角色装上，如果没有的话就去多做些药备着。

BOSS	はじまりの命



在第一阶段时无法对BOSS本体造成伤害，需要攻击周围的杂兵才能对BOSS造成伤害。

在第二阶段时就能攻击BOSS本体了，这时候它会使用很多附带异常状态的攻击，如果操作角色没有饰品的话就吃药。



漂流村

和ハシビロコウ（就是那只吃鱼的大鸟）对话拿到最后的人物笔记。

之后和沙哈德对话选择“船を出す”，迎来最后的结局。

通关后

探索塞壬岛

读取通关存档之后选择“第六部の最终决战直前から再开する”就会回到第六部的最后BOSS战之前，这时候可以继续探索塞壬岛和搜刮宝箱，除了亚特鲁篇各个章节的限时委托之外，其他收集要素都可以在这个时候做完。这个时候还可以在漂流村的黑色水晶石处进行限时挑战（タイムアタック）。

觉得刷得差不多了并且打算把当前记录继承到下一周目的话就再去打一次第六章最后的BOSS和“尾声 苍き波涛の果て”。

周目继承要素

读取通关存档之后选择“各种デ－タを引き继いで、最初から始める”之后就可以选择继承项目来开始新一周目的游戏。

项目	内容
キャラクタ–Lv	继承所有队伍角色的等级
スキル・スキルLv	继承所有技能和技能等级
装备品（武器以外）	继承所有装备（除了武器）
各种消耗品（一部を除く）	继承各种消耗品和钓饵，不继承的道具包括：药瓶类回复品、冒险具・理法具、书籍和贵重物品。提升角色参数和SP上限的道具是不继承的，但是提升之后的参数（不包括SP上限）会继承，所以如果想要开始下一周目的话建议在上一周目把这类道具都用掉
素材・食材	继承所有素材和食材
地图の探索率	继承地图探索率
地图に记した宝箱・采取ポイント	继承地图标注的宝箱位置和探索点
周回特典“各种矿石×10”	在拥有各种矿石×10的情况下开始游戏
周回特典“空き瓶×3”	在拥有3个空瓶的情况下开始游戏



收集要素

料理食谱（レシピ）	
料理名称	食谱入手方法
鱼介ス–プ	主线自动获得
キノコオムレツ	“隆起珊瑚の森”的宝箱拿到《レシピ帐・オムレツ》
肉厚ラタトウイユ	漂流村的漂流物随机获得《レシピ帐・ラタトウイユ》
彩りムニエル	“シュラム密林地”的宝箱拿到《レシピ帐・ムニエル》，需要虫驱除剂
海鲜キッシュ	《レシピ帐・キッシュ》，主线自动获得
ロ–ルキャベツ	《レシピ帐・キャベツ》，在漂流村和莉柯塔对话获得
肉巻きキノコ–ン	完成委托“荣养满点の肉料理”获得《レシピ帐・肉とキノコ》
フィッシュフライ	《レシピ帐・フライ》，“大石柱の风穴”的宝箱
パイレ–ツディッシュ	《レシピ帐・海贼饭》，“海贼船エレフセリア号”的宝箱
赘泽コ–ルスロ–	《レシピ帐・コ–ルスロ–》，“地下水脉”的宝箱
真心ボロネ–ゼ	打倒“オケアノス”之后的晚上和シスタ–・ニア对话获得《真心ボロネ–ゼ》，如果错过了的话可以在第六部时到ディナの交易所换取
王样パンプキンパイ	完成委托“冒险家への依赖”获得《レシピ帐・パンプキンパイ》

钓鱼	
鱼类	最速入手地点
サディ–ナ	漂流村・海岸
ボレ	漂流村・海岸
ブル–サディ	白浜岬・海岸
アマナ	名知らず海岸・池
セイレンマス	名知らず海岸・大河
ガ–ヴィス	古代种の抜け道
ロブシュ	白浜岬・海岸
クイ–ンボレ	名知らず海岸・河口
サ–マン	大峡谷流域・海岸
ゲ–テマグロ	日の出ヶ浜・海岸
ミラ–ジュ	泷里の锺乳洞
リュンガ	ティティス原始林・池
ロワ–ナ	大峡谷流域・大河
ディプロミス	西麓高原・大河
アルケドン	天崖山道・地下湖
キングサ–マン	古代种の住处
アクアマリナ	日の出ヶ浜・海岸
ピラル–	トワル街道・池
ダイナステュクス	东の海岸洞窟
ゴリアテス	始生代の大穴
ガイアウエルズ	ロディニア湖沼地带・沼
シラル=カンス	ひとり岛
ハイネリア	スカイガ–デン
カルカロドン	海の道

部分景点观察所在地的进入方法

在游戏里逛地图时可以很自然地找到很多景点，但是部分景点的出现方法和进入方法有些特殊，在此为各位进行讲解。

景点名称	所在位置和解锁方法
息吹の泉	“パンガイア大平原”，完成艾塔尼亚委托“巫女の施し”
ユニカラミテス	“ティティス原始林”，需要二段跳（冒险道具“始祖鸟の羽”）
スカイガ–デン	“ロディニア湖沼地带”，在西北部地区石头正对着蔓藤上，爬上蔓藤之后就能够抵达



部分礼物的获得途径

绝大多数礼物都是通过交换所或者开宝箱获得，但是有部分礼物的获得方法比较偏门，所以在此进行整理。

礼物	入手方法
マルクス物语・下卷	漂流村海边的漂流物
アイアンナックル	"海贼船エレフセリア号"的尸骸
ロムン宪兵徽章	"望乡岬的漂流物"
古びた听诊器	"地下水脉"的闪光点
船名プレ-ト	"始生代の大穴"最深处的牌子（主线里有过特写）
黄金のエンブレム	第六部的迎击战"决死の笼城战！"A评价报酬

奖杯详解

杯种	名称	解锁条件
白金	稀代の冒险家	获得除该奖杯之外的所有奖杯
金杯	完全なる地图	完成塞壬岛的地图
银杯	アイテム收集家	道具收集率达到100%
银杯	财宝ハンタ-	发现了所有宝箱
银杯	赖れる相谈相手	冒险日志的"人物"列表完成率达到100%
银杯	无人岛シェフ	学会所有的料理
银杯	凄腕アングラ-	钓到所有的鱼
银杯	モンスタ-博士	冒险日志里"モンスタ-"项目的完成率达到100%，暴鱼类敌人不算在内
银杯	マテリアル研究家	获得过所有的素材和食材类道具
铜杯	遥かなる探索	总移动距离达到300km
铜杯	浪漫の探究者	景点观察发现率达到100%
铜杯	活气ある集落	漂流村人数达到24人（包括队伍角色在内）
铜杯	坚牢なる集落	漂流村强化率达到100%
铜杯	マメな御用闻き	漂流村委托完成率达到100%
铜杯	漂流村のスタ-	各角色的好感度达成率达到100%
铜杯	いっぱしの强化职人	把某一把武器强化至当前阶段的LvMAX状态
铜杯	至高の练成职人	把所有的武器都炼成至最终阶段（不需要强化至LvMAX）
铜杯	トリプルエイト	某一个素材类道具的数量达到888个
铜杯	ビ-ストバスタ-	击败敌人数量达到1000个
铜杯	ダイナスレイヤ-	打倒100只龙型古代种
铜杯	スキルフィニッシャ-	利用技能对敌人进行1000次最后一击
铜杯	グランブレイカ-	把敌人破防1000次
铜杯	フラッシュガ-ダ-	使用100次"快速防御"
铜杯	フラッシュム-バ-	使用100次"快速闪躲"
铜杯	エクストラマスタ-	使用100次EX技能
铜杯	华丽なる迎击	在迎击战里获得1次S评价
铜杯	历战の迎击士	通关所有的迎击战（包括第六部最后新增加的"果て无き胁威"）
铜杯	至境の技巧家	所有角色的所有技能熟练度达到MAX
铜杯	赤毛の冒险家	操作亚特鲁达到6个小时以上
铜杯	气高き贵族子女	操作拉克夏达到6个小时以上
铜杯	豪放なる渔师	操作沙哈德达到6个小时以上
铜杯	孤高の运び屋	操作休梅尔达到6个小时以上
铜杯	勤勉なる野生少女	操作莉柯塔达到6个小时以上
铜杯	优しきお转婆巫女	操作达娜达到6个小时以上
铜杯	荣えし王国	艾塔尼亚委托的完成率达到100%
铜杯	轰く勇名	名声值达到200以上
铜杯	沈默を破りし者	在"沈默の塔"打倒メフォラシュム
银杯	恶梦を超えし者	在NIGHTMARE难度下打通尾声"苍き波涛の果て"
铜杯	新たなる冒险	开始游戏时获得
铜杯	ゲ-テ海の夜	完成序章"ゲ-テ海の夜"
铜杯	セイレン岛	完成第一部"セイレン岛"
铜杯	隆起珊瑚の森	打完"隆起珊瑚の森"的第二个BOSS后穿过"隆起珊瑚の森"时获得
铜杯	暗き浸食谷	打完"浸食谷"的第二个BOSS后穿过"浸食谷"时获得
铜杯	漂流者たちの狂宴	完成第二部"漂流者たちの狂宴"
银杯	ジャンダルムを越えて	完成第三部"ジャンダルムを越えて"
铜杯	失われし世界	完成第四部"失われし世界"



杯种	名称	解锁条件
铜杯	古の斜塔	攻略了"バハの斜塔"
银杯	果たされた宿愿	打倒オケアノス
铜杯	大树の巫女	完成第五部"大树の巫女"
铜杯	绝海のラクリモサ	完成第六部"绝海のラクリモサ"
金杯	苍き波涛の果て	完成尾声"苍き波涛の果て"，以上为流程相关奖杯

难点奖杯说明

赤毛の冒险家～优しきお转婆巫女

奖杯要求是操作每个角色达6个小时以上，在游戏终盘时可以通过挂机的形式拿取。光是让角色站着不动是不会跳杯的，在差不多到时间之后操作角色进行移动之类的行动就会弹出奖杯。

完全なる地图

完成地图要求把各地区的地图完成率提升至100%，里面还包括了各地区的宝箱和探索点。

トリプルエイト

在游戏终盘时利用交易所的高级素材交换低级素材的交换功能可以轻易完成，如果不想花费高级素材的话在拿奖杯前可以存个档，拿到奖杯后读档即可。

アイテム收集家

部分道具是需要通过把钓到的鱼给ハシビロコウ、把做好的料理给咪西、完成各种委托、个别迎击战的评价达到S级、提升队友和NPC好感度才能获得的，所以从某种意义上来说这个奖杯涉及到了本作的绝大部分收集相关的内容。

各道具的收集情况可以在冒险日志的"ヘルプ"项目里进行查看。

历战の迎击士

在打完主线提示的所有迎击战，剧情来到进入"见届けの丘"时和多奇对话就会有追加的"果て无き胁威"迎击战，共有6场战斗，建议把村子的设施强化完成之后再去打。

モンスタ-博士

需要打倒敌人才能解锁图鉴里的敌人信息，一些敌人需要用到冒险具和理法器才能打倒，如果有遗漏的话可以在冒险手册的图鉴里看看是缺少了哪个区域的敌人。

恶梦を超えし者

如果一周目感到吃力的话，可以选择在一周目完成所有收集，然后在二周目时再挑战NIGHTMARE难度。需要注意的是如果途中更换难度的话就无法拿到奖杯。由于需要打到尾声"苍き波涛の果て"，所以中途要找到所有的漂流者，并且尽量完成迎击战和委托。

自由谈 FREETALK CAFE

我们为何喜欢受苦

探析《黑暗之魂》系列的魅力所在

从《黑暗之魂Ⅰ》到《黑暗之魂Ⅲ》，从一开始的核心小众到如今的现象级别，"《黑暗之魂》系列"本身的转变正如玩家们在游戏中的成长——从一无所有到加冕为王。无数玩家在不死院恶魔的身躯下壮烈牺牲，在咒缚者的冲锋下回到篝火，在无名之王的雷枪下化为灰烬，更是在摔手柄与砸屏幕之间犹豫不决。但令我们自己都感动的是，在无数次的希望变成失望再变成绝望之后，我们依然挺起早已尸化的胸膛，在篝火的温暖之下向着黑暗的前方再度前进。这让我们开始重新审视自己，我们真的如此之贱？不不不，应该说我们真的如此之倔强？亦或者是因为我们已经喜欢上了受苦？因此，本文从"《黑暗之魂》系列"游戏的基本系统上进行探讨，只望能在"《黑暗之魂》系列"为何吸引人"这一问题上给予各位玩家一些思考的方向。

游戏不难

这款以"高难度"著称的游戏，其实并不算难，"高难度"只是一种"著称"，一种自我营销的宣传方式。也许会有玩家拿着一把 +10 的巨型棍棒咆哮道"我在游戏中死了无数次，你跟我说这游戏不难？！"不死人，放下你的武器，看你拿着一把 +10 的神器，想必游戏已经通关了吧？都能通关了说明也不算太难嘛。也许还会有玩家说"我能通关，那是因为我不断成长、永不放弃、不屈不挠。"对于这种观点先暂且不论，我们来思考这么一个问题：我们在解决问题时，哪些种类的问题会让我们觉得难？可能会有以下八种问题是让我们觉得很难的：

一、我们用某种方法解决问题，但最后的结果却出错；

二、要解决这个问题，需要我们长时间地学习和掌握相关知识；

三、这个问题我看懂了，知道怎么解决，但实际操作起来却出错了。

四、这个问题我以前见过，但按照以前的思路却错了；

五、相应工具或者物体的正常功能并不能解决这个问题；

六、这个问题对于我非常重要，我必须要解决；

七、在心情低落、极度崩溃的情况下还要解决问题；

八、自己的解决方法和大家的不一样。

这八个难题，其实正是心理学中影响问题解决的心理因素：

1. 问题解决的策略。选择一种快速有效的策略有利于问题的解决；

2. 知识的积累。专家与新手在知识数量和知识组织方式上的不同，会影响问题的解决；

3. 知识表征的方式。知识表征是指信息在人脑中的储存和呈现方式，它是个体知识学习的关键。陈述性知识和程序性知识有着不同的知识表征，对问题的解决也有影响；

4. 思维定式。其是指由先前活动而造成的，一种对于下一活动的特殊的心理准备状态，或活动的倾向性。

5. 功能固着。其是指人们把某种功能赋予某种物体的倾向，认定原有的行为就不会再去考虑其他方面的作用。比如砖头除了用于建筑，还可以当做武器。

6. 动机。过高或者过低的动机都会影响问题的解决，一般情况下中等强度的动机有利于问题的解决。

7. 情绪。情绪的高昂或者低落都会对问题解决产生影响。

8. 人际关系。特别是从众的心理会对问题解决产生影响。

放到我们熟悉的游戏中来，对这八种影响因素进行具体的举例：

①问题解决的策略。《魔兽世界》中各种副本的 BOSS，需要我们开荒很长时间，才能够熟悉 BOSS 的套路，找到击败 BOSS 的策略。

②知识的积累。要想完全攻破《最终幻想Ⅻ》弱模式下的 Trial 百层模式，需要我们对整个游戏的系统、武器、道具等有深入的了解，积累相应的知识。

③知识表征的方式。在《忍者龙剑传》的"极忍"难度下，即使我们知道了该怎么做才能击败高 AI 的敌人，也有可能由于手动操作程序上的失误导致做不到。

④思维定式。《I wanna》、《猫里奥》、《超级马里奥制造》中各种针对思维定式而设计的陷阱。

⑤功能固着。《奥丁领域》中的各种魔法瓶除了用于攻击敌人之外，也可以用于吹开树叶、冻结岩浆、融化冰柱来打开新的道路。

⑥动机。在进行一场奖金一百万美元的《街头霸王Ⅴ》比赛中，我们急切地想要赢。

⑦情绪。"《黑暗之魂》系列"所带来的欲生欲死的情绪波动。

⑧人际关系。单机游戏的游玩过程中，因从众或其他人际关系所带来的难度上升并不多，但在网络游戏中有很多。

到这里我们可以发现，"《黑暗之魂》系列"让我们感到很难的一个重要原因，是由于游玩的经历所带给我们的情绪变化，而情绪的变化又会再次影响我们的游玩经历。再看一下其他几个因素在这个系列中是否有专门的设计，我们其实可以发现它们或多或少都是有相应设计的。但为什么还是说这个系列不难？原因在于这些影响问题解决的因素其程度还不够。

《黑暗之魂》的 BOSS 设计没有《魔兽世界》副本 BOSS 的设计复杂，击败《黑暗之魂》中的 BOSS 可以有很多种方法，甚至多种方法都很高效，而击败《魔兽世界》副本 BOSS 的方法往往就只有一种；通关《黑暗之魂》所需对游戏系统和知识的掌握也不及《最终幻想Ⅻ》弱模式百层，甚至在《黑暗之魂》中玩家不知道背刺、不知道附魔、不知道变质，也能够通关；《黑暗之魂》敌人的 AI 更比不上《忍者龙剑传》"极忍"难度下的敌人，很多敌人熟悉了套路，实际进行操作时反应也能跟得上；《黑暗之魂》确实有许多陷阱，但这些陷阱一旦经历过或者看破，便不会再形成二次威胁，并且这些陷阱出现的频率也不及"《I wanna》系列"；玩家们也并没有这一次必须打败这个 BOSS 或者攻破这个区域的强烈动机，毕竟死了还可以重来，我们可是"不死人"啊。

之所以"《黑暗之魂》系列"的难度不及其他超核心向游戏的一个重要原因，是由于它的游戏类型为"动作角色扮演"。动作游戏中敌人的高 AI 和操作技术的高要求，可以通过等级和属性上的数值提升来进行弥补；角色扮演游戏所需要的对于敌人属性的了解、自身技能的熟悉、各种道具的使用等，可以通过游戏动作化的操作直接解决。两种游戏类型和要素的互相弥补，使得这款游戏解决问题的方式变得多种多样。其次，游戏虽然有惩罚机制，但这种惩罚并不恶劣反而合理，在下文的相应章节会进行讨论。

"《黑暗之魂》系列"的难度主要体现在它的容错率很低上面。造成这种低容错率的原因，首先是敌人的设计。无论小兵还是 BOSS，敌人的攻击力都是很高的，甚至部分情况是能直接秒杀玩家的。并且敌人也不仅仅只会攻击，它们也会防御、会盾反、会喝药、会战技，玩家们能够使用的伎俩敌人基本都会。敌人的形态和攻击模式也是各不相同的，龙、螃蟹、骑士、战士等各种敌人的相继出现让玩家们根本没有足够的适应时间。敌人出现的方式和数量也是不确定的，可能三两成群，可能单打独斗，可能拐角处突然出现，也可能开宝箱时从背后偷袭。其次玩家控制的角色是弱小的。角色没有华丽的招式，普通的平砍和提盾防御成了我们最有效的战斗方式，招式的朴实与数量少使得我们很多时候不得不与敌人多

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。


▲游戏初期时角色是弱小的。

次周旋，等待敌人出现破绽之后才进行攻击，正是这长时间的对峙使得出错的几率上升。并且角色本身也是脆弱的，我们的防御不高会被秒杀，我们的翻滚不快还费体力，我们的血瓶不多抬手缓慢，我们的盾牌更不是360° 无死角防御，在这个场景中每一名敌人都能杀死我们的世界里，我们的角色实在太弱小。当然这种角色的弱小是可以通过熟练的操作和角色等级属性的提升来进行弥补的，这两种提升容错率的方法也是该系列不难的重要原因。除了容错率很低外，该系列的难度还体现在它对于我们游玩时情绪的影响，这在下文中会进行讨论。

我们对于《黑暗之魂》系列"难度高的感受，是建立于我们在游戏中多次死亡的基础上。这就正如我们在试卷上遇到一道数学题，我们有解题的思路，然后开始奋笔疾书写了满满一页，但试卷下来时我们却发现这道题错了，我们把试卷一撕，奔上讲台，对全班大吼"这道题太难了！"。这道题真的很难吗？也许确实如此，全班同学和讲台上的你产生了共鸣，都把试卷撕了，然后开始喊苦喊难；也许并非如此，全班就只有你一个人错了，这道题简单得很，大家都以看笨蛋的眼神看着你。我们对于该系列难度高的感受，是建立在死亡之后所带来的事后知觉。而这种事后知觉往往存在着"自我服务的偏差"，即是说我们倾向于把成功归因于自己的努力这些内部因素，把失败归因于环境这些外部因素。之所以人们会产生"自我服务的偏差"，是由于我们都会潜意识地保护自己的自尊心，追求情感上的安全感，不希望自己受到伤害。这也就解释了为什么我们死亡后都会叫"难"发泄，也说明我们对于能够通关的归因多为自己的努力和成长，更解决了"这么难的游戏但我们依然通关"的矛盾。

总的来说，这个系列由于它的低容错率和对我们情绪的影响确实不容易，但游戏本身的合理设计使得它也不难。

目标单一

在对宫崎英高的采访中，他表示"《黑暗之魂》系列"是一部开放世界的作品。作为玩家的我们在进行了整个系列的冒险后可以发现，游戏的地图确实很大，各种区域的不同景色与敌人也是各具特色，可以说该系列具备了很多开放世界的要素，但其不能算是完全意义上的"开放世界游戏"。我们没有办法像《横行霸道Ⅴ》一样一开始就能把整张地图跑一圈，更没办法如"《辐射》系列"，玩家的选择会决定整个世界的走向，更会影响世界的方方面面。我们在该系列游玩过程中的目标是单一的，仅是找到篝火，击败BOSS。

篝火的存在，不仅能让我们受伤的身躯与心灵得到恢复与休息，同时也作为传送点使我们可以前往各个区域，更重要的是篝火本身就是游戏故事背景的一部分，篝火的地位举足轻重。这种独特的篝火设计并不是该系列独有，这种设计我们早已见过并且相当熟悉，那便是RPG中特别是日式RPG中的——存档点。在那个游戏机能还不够强劲，没办法实时存档或者自动存档的年代，到存档点进行存档是一件再正常不过的事情。因其存在，我们可以恢复体力，准备战斗；因其存在，我们可以在死亡之后读档，再次开始重头再来；因其存在，我们可以进行传送并前往去过的地方，典型的例子如《最终幻想XII》中的黄水晶。可以发现，篝火的各种功能不就是存档点的功能吗？角色死亡之后回到前一个坐过的篝火，并且补满状态，所有敌人复活，等同于从存档点读档；在篝火坐下补满状态，等同于存档点回复；通过篝火传送，等同于从一个存档点传到另一个存档点；篝火在游戏背景中刻意设计，等同于"《最终幻想》系列"中水晶对于整个背景的意义。惟一不同的是，坐篝火会刷新死掉的敌人，而存档点似乎并不能。但如果你是一名RPG特别是日式RPG爱好者的话，你可能少有意识到"刷新死掉的敌人"这一概念的，因为刷新敌人的方法不是存档点存档，而是"实时刷新"（这里指的是"明雷"游戏），这种"实时"根据游戏机能的不同可能不同，早期是随着角色的步数刷新，后来还有切换地图刷新，现在也有了随游戏中的时间刷新。所以，将"敌人是否刷新"交给玩家主动选择的"《黑暗之魂》系列"，与传统RPG相比还算是降低了难度。

但为什么不少玩家在游玩的过程中少有意识到篝火其实就是存档点呢？主要是因为制作人宫崎英高很聪明地用游戏本身的存档方式——"自动存档"隐藏了这一点，这让我们产生了这游戏的存档方式是自动存档的思维定势，对游戏中的篝火也有了功能固着。而宫崎英高又为什么要这样设计呢？我们在RPG的游玩过程中，很少有刻意地去找存档点或者非常期待存档点出现的情况，往往不经意间它就"主动"来了。





对于RPG游戏而言，推动剧情是我们的第一目标，更是我们游玩下去的主要动力。而“《黑暗之魂》系列”剧情是“碎片化”的，其剧情是隐藏在道具的介绍、NPC的对话等地方的，甚至在我们通关了该系列后也不知道这剧情到底说的是个啥。因此，将推动剧情作为玩家们的游玩目标在该系列中是行不通的，而宫崎英高的处理方式便是将剧情中必不可少的存档点作为代替剧情的游玩目标。正因为如此，原本我们在RPG游戏中无意就到达的存档点变成了明确的目标——篝火，更是成为了那黑暗之中的温暖，绝望之后的希望。

击败BOSS是我们另一个游玩目标，而要顺利达成这一目标的前提是找到篝火。我们可以发现，该系列几乎每一个BOSS区域的不远处总能找到篝火，要么是路程不远，要么是开启近路。这种从篝火到BOSS距离不远的设计，使得我们在挑战BOSS失败之后能迅速地找到接下来要做的事，即跑回BOSS区域再次挑战。由于路程不远，少有干扰，这一过程得以快速且顺利地循环，也才有了我们死亡之后的叫“难”。但即使死亡了无数次后我们依然会从篝火处站起再次挑战，因为我们的目标很单一很明确——击败BOSS。

“《黑暗之魂》系列”的BOSS战设计和BOSS本身的塑造可以说是这款游戏的亮点之一，乌薪王葛温、猎龙者翁斯坦和刽子手斯摩、王城双咒缚者、雪原双虎、烟之骑士、各种薪王、无名之王，每一场BOSS战设计都令人影响深刻，每一位BOSS的故事都可歌可泣。这些BOSS或霸气凌人，或身材巨大，或敏捷迅速，或力拔山河，但无论怎样，他们都有一个共同的特点——他们的血条只有一条。这种和玩家一样只有一条血条的设定，让我们似乎看到了击败BOSS的希望，更使得每一次成功的攻击都有血条减少的回报。试想，如果这些BOSS如《怪物猎人》中的各种怪物一样隐藏血条，亦或者如某些网游一样一根血条叠加好几层，那么这些BOSS所带给我们的压力和不确定性会上升许多。正是因为这种一条血条减到底就获胜的设定，才使得我们能够对BOSS的状况有个直观的了解，更使得我们的目标变得更加单一明确——减空血条，击败BOSS。

这种目标的单一，且目标与目标间连接得紧密，使得我们明确地知道我们在游戏中要做什么，更使得我们喜欢上了受苦。

惩罚合理

除了找到篝火、击败BOSS这两个游玩的目标外，其实我们在游玩过程中还有一个由于我们的失误所带来的目标，这便是让我们万念俱灰的——捡回掉落的魂。

在如今电子游戏越来越普及和大众化的年代，制作厂商为了更好地扩展自己的用户群，往往会在游戏中加入精心设计的新手教学，并且在游戏的难度曲线上呈现由易到难的走向，但“《黑暗之魂》系列”特别是前两作却并非如此。新手的教学就写在地上让玩家们自己阅读和理解吧，难度曲线就从难到易再到难吧，为了使玩家们全程感受到我们的温暖和关怀，就加入一个死亡后会掉光所有金钱和经验值（魂）的设定吧。但如果有过街机游戏体验的玩家可能会发现，街机上的各种游戏都不简单甚至很难，并且街机游戏中人物的死亡也会伴随着惩罚——完全损失投入的游戏币。而街机游戏之所以不简单和有死亡惩罚的原因，正是为了使玩家能多次投币续命或换人重新开始，毕竟不能做一个币玩一天的亏本买卖。但为什么我们在街机中死亡之后还是会一次又一次地投币，在“《黑暗之魂》系列”中死亡之后会一次一次跑回去捡魂呢?

在行为主义心理学中，与惩罚平行的概念还有三个：正强化、负强化、消退。

程序	目的	应用
正强化	增加行为	行为之后给予奖励
负强化	增加行为	行为之后撤销厌恶刺激
消退	减少行为	对行为不施加奖励
惩罚	减少行为	行为之后给予厌恶刺激或撤销正面奖励

我们在游戏中的死亡惩罚，给予了我们厌恶刺激——心理上的挫败感，也撤销了我们的正面奖励——魂丢了，币没了。但这种惩罚只会减少我们的行为——不玩了，并不能增加行为让我们继续玩下去，因此必须给予强化，准确地说是负强化——捡魂，投币。这种负强化便使得我们撤销了之前惩罚中的厌恶刺激——挫败感，更增加了我们的行为——玩下去。这种惩罚与负强化的交替出现，便使得我们在游戏中死亡和捡魂不断地循环，游戏也就进行了下去。

惩罚是游戏本身所带给我们的，它发生了便不可避免，但是惩罚之后的负强化是我们自己选择和实施的，又是什么原因使得我们能够



主动地去选择负强化呢？人们在情感上有一种寻求安全感的倾向，安全感的需求是人的本能，是人进化而来的一种保护机制。倔强之人缺乏安全感，他们会极力地去寻求安全感，所以在游玩该系列时，他们不会轻言放弃。因此，由于玩家本身气质和性格的不同，对于惩罚之后是否能选择负强化也是不同的。而游戏的社会论断和口碑也会对玩家的选择产生影响。当我们受到惩罚产生挫败感之后，作为玩家的我们会把这种挫败感指向游戏本身，或者我们自己。但由于“自我服务的偏差”的存在，这种挫败感会更多地指向游戏本身的设计，在一款新游戏刚出时更是如此。《恶魔之魂》起初也是不被玩家和媒体看好，大家在游戏中死亡后都无意地将这种挫败感指向了游戏本身，直到有玩家开始意识到，这种挫败感是可以通过负强化在一定程度上进行撤销的，即游戏本身的设计是很合理甚至精妙的，这种对于《恶魔之魂》的偏见才逐渐化解。玩家们逐渐开始接受这样一种惩罚与负强化交替出现的游戏机制，并赋予了其“高难度游戏”、“受虐向大作”、“准备好受死吧”之类的标签，甚至游戏厂商本身也借此进行了宣传。这种“高难度是游戏设计一部分”的社会论断，使得之后的玩家们在“《黑暗之魂》系列”中死亡后，更多的是将惩罚的挫败感指向了自己而非游戏本身，毕竟大家都说这游戏很难，我死了那应该是我自己的问题。当挫败感指向自己之后，我们的情感便会潜意识地去寻求一种安全感，而捡魂、继续挑战 BOSS、继续探索下去这些负强化行为正是最直接也是最快的方式，因此社会论断会使得我们能够主动地去选择负强化。

在捡魂的路程中，如果我们不幸再一次死亡，那么我们这一次掉的魂会覆盖掉上一次掉的魂，即惩罚会有叠加。在该系列中，惩罚所带来的挫败感可以叠加，但负强化所带来的厌恶撤销却不能叠加，即我们只能捡回这次掉的魂，而上一次掉的魂完全消失了。这种设计所带来的二次失败的完全惩罚正是该系列劝退很多人的原因之一，但也并非完全不可避免。其避免的方法为——及时将魂花费掉。

不知道各位玩家有没有这样的感受：花费魂所带来的喜悦不及丢失魂所带来的失落。做个简单的测试，如下的两个方案你会选择哪个：

A：铁定损失 800 元。

B：有 50% 的可能性会损失 2000 元，另有 50% 的可能没有任何损失。

从概率上来说，“B 方案”是比“A 方案”差的，但经过专门的心理学测试后，发现大部分的被试还是会选择“B 方案”。这其实便是我们的“损失厌恶”情结。

这个概念的关键点在于：损失产生的消极情绪远远超过收益产生的积极情绪。在游戏中就是“丢失魂所带来的失落远远超过花费魂所带来的喜悦”。正因为“损失厌恶”情结的存在，使得我们在游戏中过多地去注意丢魂所带给我们的经历，而可能忽略我们是可以及时将魂花掉来避免的。

在其他一些游戏中，可能并不存在负强化的机会或者惩罚避免。《我的世界》极限生存模式，玩家的角色只有一条命，这一条命死亡之后就直接游戏结束无法续命，而游戏中的世界也会直接消失。Roguelike 类型的绝大多数游戏都是只有一条命，死亡之后角色完全消失，要想再玩只能重新开始。这种只有一条命的设计不仅在单机游戏存在，在网络游戏中也屡见不鲜，比如《H1Z1》、《One Life》等等。更有甚者，为服务器设计了总生命数，玩家们在这服务器中每死亡一次便总生命数 -1，当服务器总生命数归 0 时，服务器便会永久关闭。还有更极致的，一旦玩家在此款网络游戏中死亡，便直接封掉死亡者的 IP，永远无法再次进入游戏。与这些游戏的惩罚所带来的挫败感相比，“《黑暗之魂》系列”既有负强化的机会又能惩罚避免，实在是太友好了。

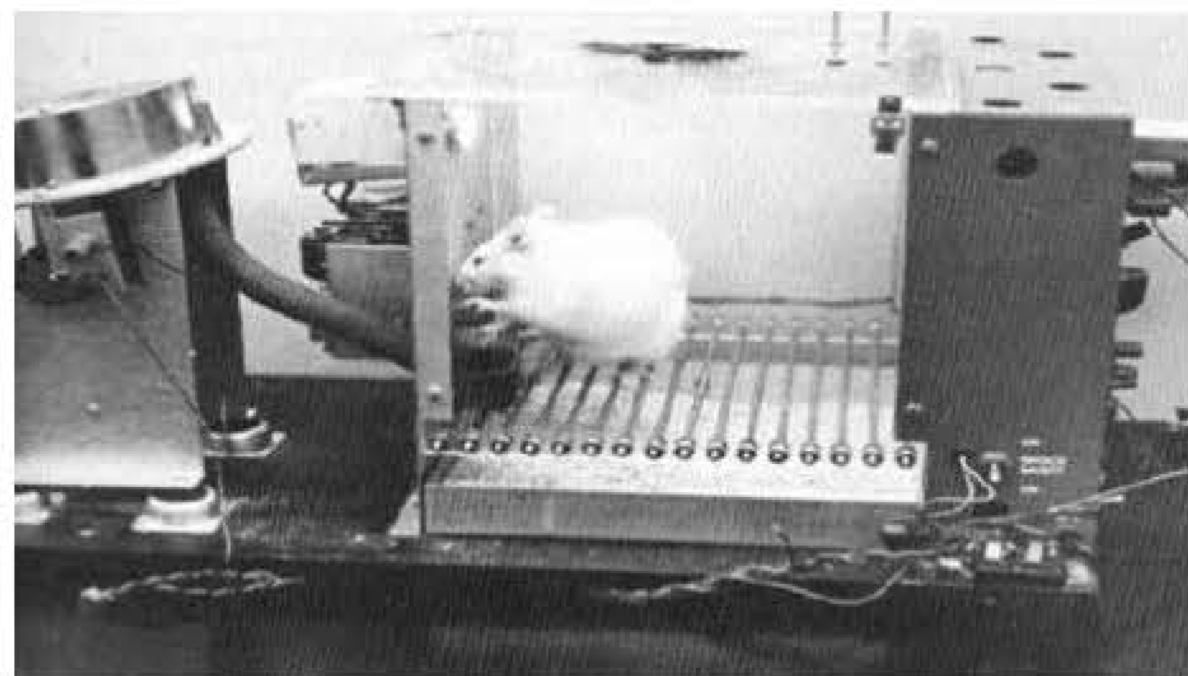
总的来说，“《黑暗之魂》系列”由于有负强化的机会和惩罚避免，使得惩罚系统合理，这种惩罚的存在和惩罚的合理让玩家们有了继续游玩下去的冲动，更喜欢上了受苦。



▲将魂奉献给防火女来花费掉是个不错的选择。

奖励存在

新行为主义心理学创始人之一的斯金纳有一套非常著名的实验设备——斯金纳箱。在一个完全封闭且排除一切外部刺激的箱子里放入一只白鼠，箱子中有一根杠杆，一旦白鼠碰压这根杠杆，便会有一团食物掉进箱子下方的盘中，白鼠便能吃到食物。多次重复之后，白鼠便学会了主动碰压杠杆来获得食物。这种操作性行为（碰杠杆）是获得强化刺激（食物）的手段，便成为了操作性条件反射的理论基础。起初，斯金纳的这一套理论是用于揭示儿童的学习行为的，但老爷子怎么也想不到，在他去世的十几年后，这套理论却在电子游戏中大放异彩。


▲斯金纳箱。

玩家在游戏中杀掉怪物、开启宝箱、战胜 BOSS 等一系列在游戏中的操作性行为，都会获得各种强化刺激——经验值、金钱、装备、成就等各种奖励。这种“执行——奖励”成为了如今电子游戏的必备要素，对于“《黑暗之魂》系列”同样如此。击败敌人可以获得魂，打开正常宝箱可以获得道具或者装备，击败 BOSS 可以获得魂武器，这些稳定的奖励使得我们受伤的心灵得到了安慰。但这种“固定比例的奖励”是不足以支撑玩家长时间游玩下去的。

斯金纳发现，当对白鼠多次进行这种“固定比例的奖励”时，由于白鼠已经意识到碰压杠杆便一定会有食物，因此它不再像一开始一样那么热情地碰压杠杆，变得没有热情甚至冷漠。此时斯金纳换了一种投食方式，将“固定比例的奖励”变为了“可变比例的奖励”，即白鼠每次碰压杠杆，有一定概率获得食物，有一定概率则没有。这种改变便使得白鼠再次变得积极且热情地碰压杠杆。

这种“可变比例的奖励”在游戏中的应用，相信玩家们都深有体验，不少网络游戏对这种应用更是炉火纯青。在“《黑暗之魂》系列”中，对于这种方式的应用主要体现在小兵敌人装备掉落的随机性上。其次，魂的设计也是一种变相的“可变比例奖励”，玩家们通过击败敌人获得魂这一过程是“固定比例”，但由于死亡之后会掉魂，因此在获得魂与花费魂之间的游玩过程中是“可变”的，整体来看便是一种“可变比例奖励”。更重要的一点是，由于该系列中的魂是既能充当经验值，又能充当金钱，因此获得魂与丢掉魂的价值变得更高，即奖励变得更珍贵，惩罚变得更严重。这种“可变比例的奖励”，即我们常说的“刷刷刷”，如果设计不够合理或

程度拿捏不当，很容易使玩家产生厌恶，甚至游玩游戏的动机变为获得这些奖励而非游戏本身。就真的没有一种奖励设计可以长时间激起玩家们的游玩欲望吗?

在 1973 年，两位心理学家与幼儿园教师合作组织了一次有趣的实验。他们观察到孩子们会受到内在的激励去画画，即孩子们喜欢根据自己的想法去作画且不需要获得任何额外的报酬。于是，他们将孩子们分成三组开始实验。他们承诺给予第一组的孩子缎带作为作画的奖励。也给予第二组的孩子缎带奖励，但未事先说明。而第三组的孩子则独自在那边作画。尽管使用了缎带奖励，但所有三个组的孩子们都交出了基本上相同数量的图画。之后他们不再提供缎带奖励。第三组的孩子就像他们预期的那样继续画出同样数量的图画（毕竟对他们来说什么都未发生变化）。而第一组的孩子在图画数量上却出现了大幅度的下降。

于是心理学家有了推断，当第一组的孩子接收到缎带奖励时，他们的动机便从“我是因为喜欢画画而画画”（内在动机）转变成“我是因为想得到缎带而画画”。只要他们仍能收到缎带，他们就会继续画画，但一旦不再受到奖励，他们也不会再回到原先的想法了。这样一种现象，便称为“过度合理化效应”。

游戏中那些能够提升角色本身能力的各种奖励，在达到一定的程度之后便会产生这种“过度合理化效应”。玩家们会认为我努力地玩这款游戏是由于它所带给我的这些奖励，而不是我喜欢这款游戏本身或者游戏好玩。一旦由于补丁的更新使得这些奖励消失，或者奖励的追求到了极致，玩家们便会失去对于这款游戏的热情。因此，单纯地用游戏中提供的奖励来支撑玩家去游玩是没法长久的，我们应该学习第三组的孩子，去激发玩家本身的内在动机。

这种激发玩家本身内在动机的游戏设计已经有出现，并且收益很好，它们来自于如今大红大紫的竞技类游戏，比如热门的《英雄联盟》《刀塔》《守望先锋》，它们就是——“排位”或“天梯”这类排名系统。这种直接将玩家的游玩水平进行排名的方式，使得玩家们要想获得高排名，必须对游戏系统有个全面了解，且要花费大量的时间练习，再经过长期的努力才能做到。而一旦获得高排名，不仅能有努力后成功的成就感，更是能在朋友圈中获得无数的赞美。这些刺激又使得玩家更加投入到游戏之中，从而形成良性的循环。这样的一种方式便使得玩家获得了一种自身的内在动机，无论这种内在动机是出于自己的努力后成功的成就感，还是他人赞美所带来的喜悦感，只要不是来自游戏本身就能够长期地游玩下去。但这种方式有个必不可少的前提，便是这款游戏得够火，玩的人得够多。如果游戏不火玩家不多，高排名太容易没成就感，朋友圈没人玩更得不到赞美。但又有一个问题出现，单机游戏怎么办? 即使这款单机游戏玩得人够多，也不可能有如竞技类游戏一样完善的联网排名系统啊。《黑暗之魂》系列”对于这个问题的解决方法是——够难。

至少社会论断是够难的，朋友圈认为是够难的，游戏厂商是以“高难度”宣传的，这便是“《黑暗之魂》系列”最大最重要的奖励——“内在动机”的奖励。玩家们通过学习与努力，在经历过惩罚与负强化的交替后，在体验过情绪的波动后，最终战胜了那些强大的 BOSS，甚至打通了这款号称“高难度”的游戏，这种努力后成功的成就感是无比剧烈的。而在人际交往之中，得到他人赞美的喜悦感，自己已通关他人还在受苦的自豪感，更是在“高难度”的光芒下变得越发强烈，一种“我不是特指谁，我是说在座的各位，都是垃圾”的“高贵”油然而生。排名系统所能够带来的种种体验和内在动机，在该系列的内外都能体验到，也因此才会让我们如此乐此不疲。

前面那个心理学家与幼儿园教师的实验结论还没有完，出乎心理学家意料之外的是，第二组事先不说，但作画完成后提供缎带奖励的孩子们，在不再提供缎带之后，他们依然能和第三组的孩子们一样，继续画出同样数量的图画。这给了游戏设计一个启示：在玩家们完成一系列行为之后，给予他们之前不知道的意料之外的奖励。比如部分网络游戏中有用到的，玩家的角色在游戏中做了一个动作，之后给予了玩家一定经验奖励。此时，玩家一般都会赞美游戏设计得很有意思。“《黑暗之魂》系列”对于这种意想不到的奖励少有涉及，更多的是意想不到的惩罚，期待之后的作品能够加入这一设计理念。

综上所述，“固定比例奖励”和“可变比例奖励”的交替运用，“内在动机奖励”的精心设计，这些奖励的存在使得我们喜欢上了受苦。



▶竞技游戏中的排名系统激发了玩家的内在动机。

沉浸体验

不知道各位玩家在游玩“《黑暗之魂》系列”时有没有这样一种体验：我们完全沉迷于游戏之中，消除了一切杂念，只想着找到篝火、击败 BOSS、捡回我们的魂，当我们无意间看看表时，“怎么都凌晨 3 点了”。是的，该系列有着这么一种魔力，它能让我们完全沉浸在其中，给予我们无与伦比的沉浸体验。

这种沉浸体验不仅在游戏中出现，在我们运动、打牌、学习等情况下都有可能出现。心理学家们对于人类的沉浸体验早有研究，近年来有一种新的解释理论变得热门和流行，这便是由心理学家米哈里·希斯赞特米哈伊（Mihaly Csikszentmihalyi）所提出的“心流（flow）理论”。心流即一个人完全沉浸在某种活动中，无视其他事物存在的状态。这种体验本身带来莫大的喜悦，使人愿意付出巨大的代价。

沉浸式体验往往包括了人的感官体验和认知体验。因此，既包含丰富的感官体验，又包含丰富认知体验的活动能创造最令人投入的心流。对于游戏而言，游戏的画面、背景音乐、音效，甚至我们按键的触觉都能带给我们感官体验。而从电子游戏本身来说，由于其不仅具备了传统艺术形式的艺术特征，还具备了自己独有的互动性，因此只要其本身各方面达到一定标准，那么它便能够带给我们足够丰富的感官体验，“《黑暗之魂》系列”同样如此。值得一说的是，“《黑暗之魂》系列”在平常的探索中是没有背景音乐的，只有当角色和 BOSS 对弈时才会响起各种大气激昂的背景音乐，这种设计令人印象深刻，更带来了丰富的听觉体验，同时对玩家打 BOSS 时的情绪产生了影响。

除了通过画面音乐带给玩家丰富的感官体验外，如何通过合理的游戏设计带给玩家丰富的认知体验，这是游戏制作者需要思考的问题，而“《黑暗之魂》系列”在丰富的认知体验设计上可以说是出类拔萃。影响我们能否进入心流状态，主要是由以下三个因素决定：

1. 目标明确，任务分解；
2. 及时的反馈；
3. 自身技能与任务难度匹配。

对于第 1 点，在前文“目标单一”这一版块已有详细的阐述，该系列不仅有单一明确的目标，而且目标与目标之间的连接非常紧密；对于第 2 点，在前文“惩罚合理”、“奖励存在”



▲相信玩家们都体验过这种击败 BOSS 后的“抑制后兴奋”。

这两个版块也进行了说明，负强化的主动选择，各种奖励的合理运用，使得反馈非常及时；第 3 点，在前文“游戏不难”也有所提及，这里再进行详细的探讨。对于自身技能与任务难度的匹配情况，会有以下五种情况：

低技能水平 & 低任务难度，产生冷漠；

中等技能水平 & 低任务难度，产生无聊感；

高技能水平 & 低任务难度，产生放松；

低技能水平 & 高任务难度，产生焦虑；

高技能水平 & 高任务难度，产生心流(flow)。

我们可以发现，我们在《黑暗之魂》系列”中的体验主要是“焦虑”和“心流”，即由玩家自身的技能水平所产生的影响。对于一项新的任务或者新的游戏，玩家们一开始都感到陌生，即最初所有玩家的技能水平是一致的。当这项任务或游戏开始，一方面由于玩家本身先天能力的高低会形成技能水平的高低，比如有玩家天生反应快，有玩家能将其他游戏的经验快速迁移；另一方面是由于玩家在这款游戏中的学习，而游戏厂商能否通过自身的合理设计，使得玩家们能潜移默化地具备学习所需要的各种能力和品质，便是能否将玩家从低技能水平带到高技能水平的关键。通过前文的种种探讨，我们知道《黑暗之魂》系列”在一方面是做得非常好的。首先游戏的合理设计，使得游戏不难，是普通玩家也能够达到“高技能水平”；其次目标的单一和明确使得学习不再盲目，而短期目标的及时达到更是增添了学习的信心；再者负强化和惩罚的交替出现使得玩家养成了学习的关键品质——坚持不懈，保证了玩家能达到目标；然后各种奖励的运用，使得玩家在意识跟不上快要放弃前就已经形成了操作性条件反射；最后厂商“高难度”的宣传所产生的社会论断，更是在以社会群体影响玩家个人。更重要的是，为了保证游戏的高任务难度，游戏的敌人必须是相对强大的，玩家角色必须是相对弱小的，这也是前文中提到的“游戏不容易”的原因。这种合理的游戏设计，使得玩家们通过学习能够从低技能水平到高技能水平，并且保证游戏的“高任务难度”，那么就会有越来越多的玩家从“焦虑”变为“心流”，最终喜欢上受苦。

通过专业的脑电波测试，心理学家们发现人们在进入到沉浸体验时是会伴随着强烈的正负情绪的交替出现。而由于《黑暗之魂》系列”本身的“不难”和“不容易”，以及“惩罚合理”和“奖励存在”，使得玩家们在游戏时会伴随着强烈的正负情绪交替。这种强烈的正负情绪，会使得我们的注意阈限、注意范围、反应时等等都会产生下降，导致我们出现失误角色死亡，而这又进一步加深了我们的正负情绪，形成循环。我们自身情绪的变化更加快了心流状态的出现，使得我们沉浸其中不能自拔。所以才会有我们与 BOSS 大战几百回合后终于胜利的仰天怒吼，那种酣畅淋漓使人欣喜若狂，这也就是所谓的“抑制后兴奋”。

在对于沉浸体验的研究中，心理学家发现作品的“故事性”是影响观众情绪波动的要素之一，这便是文学特别是小说吸引人的主要原因。而《黑暗之魂》系列”的故事是“碎片化”的，或者说它是“留白式”的，这种留白确实能带给玩家许多思考和想象，在这个感官尽可能完整和丰富的年代非常难得，这也成了许多玩家津津乐道的话题。剧情的“碎片化”也使得我们能够将篝火作为我们的游玩目标。但我们要明白的是，首先该系列引起我们情绪波动从而沉浸的原因主要是其本身的游戏设计，这种强烈的情绪波动和沉浸已经让我们非常满足，故事所带来的沉浸也就变得不那么重要；其次《恶魔之魂》之所以没有把故事说清楚，留了很多白的根本现实原因是制作组经费不够；最后，我们对于这种“碎片化”剧情的赞美是在游戏已经火了之后，而一开始游戏能火的原因不是因为剧情表现方式的独特，而是因为其本身的游戏设计。所以，我们可以思考一下这种“碎片化”的剧情留白是否真正地有利于玩家沉浸地游玩，以及游戏的故事性做得更强是否有利于玩家进一步沉浸，而我们对于“碎片化”剧情的赞美是否是我们的“爱屋及乌”。

这种沉浸或心流状态的结果，一会使玩家失去自我意识，二是对时间产生错觉，三是体验即目标 (游玩的目标是游戏本身)。这也就解释了我们为何会不知疲惫地游玩甚至忽略了时间，更说明了我们为什么喜欢上了受苦。



结语

《黑暗之魂》系列”确实为我们带来了太多的苦难，但由于它游戏不难、目标单一、惩罚合理、奖励存在，以及它所带给我们的沉浸体验，使得我们喜欢上了受苦。我们丰富地过一生，不是因为有太大的享乐，而是由于有许多苦难，这些苦难在我们的挣扎下，都过去了，且从记忆中升华，成为一种“泰然”。如果你真的要问我为什么喜欢受苦，我会说“因为苦难让我意识到了自己的弱小，更意识到了我作为一个人正存在于这个苦难的世界”所以，尽情地在苦难中挣扎吧，也许有一天我们都将一无所有，想要离开这个地球表面，那么请你也不要忘了，手中握紧希望，总会找到那个——苦难的天堂。

文：余烬　编：稀饭

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

400期特别版



★众小编集结洪荒之力，总算是将176+224页的400期+400典藏完成了。要问大家此刻的感受是什么，用一句网络流行语来形容最为合适："感觉身体被掏空！"

★此次400期征文活动，我们看到了大量长期潜水的忠实读者浮出水面，其中包括不少已经事业有成的老读者。看到这一封封的来信，小编们也是备受鼓舞。尽管其中一些读者如今已经因为各种原因告别了杂志，但他们对杂志的热爱依然令我们为之动容。

★400期前后，有大量好消息要和大家分享。有关注咱们微博微信的朋友应该知道，UCG联手天闻角川，即将推出《血源诅咒》官方画集，这又是一件破天荒的大好事。希望各位多多支持，成功的话未来各种日版游戏画集设定集都有可能！另外还有和欧美顶级游戏厂商的深度合作，预计会于下期正式和大家透露，请各位留意即将出版的401期。



Email ZHAO 洋

正式接触UCG是在2000年左右，那个时候我还是个青涩的少年。转眼间16年过去了，年近不惑的我也变成了一枚大叔。随着UCG的不断成长，家里的游戏机也不断增加，从最开始杂志上介绍的PS、DC，一部部主机出现直到现在的XOne、PS4。这十六年来，我跟随UCG见证了PS2国行的曲折之路、神游IQUE的首发登陆、PS4和XOne的正式引进。可以说国行的从无到有，属于无数人的努力，UCG在推动国行发展中，一直在尽着自己的力量。

很多像我一样的读者，如今都已成家立业，有时候为了生活不得不暂时放下手柄，去操劳一家老小的衣食住行。只能偶尔在周末或者夜深人静的时候才能打开游戏机，连上LIVE和朋友一起体验当年玩FC时并肩作战的乐趣。

生活让我们每个人改变了很多，但是在"油炒饭"心中惟一不变的，是对UCG感情，和对游戏的热爱！

努力工作拼命玩！

18年400期！让我们共同期待500期、1000期的到来！



读者的400期寄语

Alan Cool：陪了我整个青春的UCG，已经精彩了400期了，期待下一个更精彩的400期，UCG，加油！

我与《游戏机实用技术》这些年

●初识

我和《游戏机实用技术》杂志是有渊源的，第一次遇见它是2003年国庆节的时候。当时我偶遇一个摆地摊的小摊贩，眼睛往地上一瞟赫然发现一本叫做《游戏机实用技术》的游戏杂志，封面是一个小男孩拿着游戏手柄，全神贯注忘情的投入到游戏世界里。这不就是我小时候玩的红白机嘛，我心里嘀咕道，于是是我立刻掏钱买下了它。至今我都清晰地记得那期是纪念FC诞生20周年的一本纪念特刊，看着文章里面熟悉的怀旧画面，时间仿佛又回到了1991年。

那年我才5岁，小时候我住在乡政府。有一个大哥哥的爸爸是做外贸生意的，经常会给他带一些新奇特的高科技玩具。有那么一天带回来一台电子游戏机，那就是风靡全球的任天堂红白机FC，当然这个是后面才知道的。几乎在一瞬间，这台游戏机就在我们小伙伴奔走呼叫中迅速走红，成为了大明星。因为除了在街机厅见到过游戏机，没有谁见过在电视机上也能玩的游戏机。为了一睹它的风采，潮水般的人群把他家包围得严严实实。

那时候游戏不多，玩的最多的游戏是《魂斗罗》和《超级马里奥》，印象中一蓝一红两个英姿飒爽的英雄举着机枪，为了拯救世界，驰骋在热带丛林的枪林弹雨中。还有那蹦蹦跳跳的马里奥，那个吃了蘑菇会变得力大无穷甚至连砖块都轻松顶碎的大英雄。因为要拯救被库巴绑架的碧奇公主，马大叔可没少吃苦头。那时的我包括许多小朋友一直对蘑菇这种吃了能长大变得力大无穷的事深信不疑，以至于闹出了天天吵着要爸爸、妈妈做蘑菇吃的笑话。

后来我也拥有了自己的FC，整个童年生活都是伴随FC的游戏时光一起成长的。

●重逢

两年后我去省城念大学，报完名交了学费在宿舍安顿下来后，第一时间我就在学校公寓旁的报亭买到了最新一期《游戏机实用技术》。那是2005年的总第135期，封面是《恶魔城 苍月的十字架》。没想到隔了两年后再见到它一点也不陌生，它依旧像一个老朋友似的还是那么亲切与熟悉。全彩色的精美印刷，最新的游戏资讯与情报，详细的攻略以及众多编辑与读者的互动，看得特别过瘾。那一期还着重报道了神游GBM即将登陆中国的消息，也就是从那个时候起我就坚持一直买，数十年如一日地直到现在。通过后来杂志的报道，我陆续了解到了任天堂、索尼、微软三个游戏业界巨头，以及当时主流的GBA、NDS、PSP、PS2、XBOX游戏平台。

很快在省吃俭用中我有了自己心仪的游戏机小神游SP，当时是准备买NDS或者PS2的，奈何价格比较高昂，所以就先买台GBA过过瘾解馋。当时的GBA和PS2可谓是如日中天，各种游戏大作迭出如怒涛般的江水。GBA虽然是掌机，但是由于价格相对低廉、破解彻底、游戏大作多、受众群体广泛，加之神游行货的正规发售渠道和售后保修政策。所以《游戏机实用技术》报道的相关资讯攻略也比较多，尤其是GBA的大作攻略几乎都没有遗漏。我第一个玩的GBA游戏是《恶魔城 晓月圆舞曲》，游戏画面可以用震惊来形容，我小时候是玩过GB的，不过仅仅只玩过《俄罗斯方块》这款游戏。GBA彻底颠覆了我对掌机的看法，没想到掌机上也能玩到素质如此之好、画面制作这么精良的游戏。随后的GBA大作我几乎一并玩完，《口袋妖怪》、《超级机器人大战》、《逆转裁判》、《恶魔城》、《塞尔达传说》、《黄金太阳》这些热门游戏系列至今怀念起来也是那么的让人津津乐道。

●相伴

玩游戏的时候，由于几乎都是日文和英文，语言的障碍加之游戏又有很多隐藏的设定，还有一些游戏本身存在的BUG，往往很多时候就会在某一个环节和关卡卡住。这个时候正是由于《游戏机实用技术》的闯关攻略和秘籍让我少走了不少弯路。特别是后续的研究中心和极限攻略让我一次次的重复挑战，简直让人精神亢奋、血脉喷张、酣畅淋漓、欲罢不能，而且每一次的玩法都有不同的心得体会。随着后期杂志的持续报道我又深入了解到了NDS和PSP这两台次世代掌机，年底微软的次世代家用机X360也粉墨登场。任天堂的Wii和索尼的PS3也准备磨刀霍霍、剑拔弩张，一时间游戏界也变的热闹起来，可谓百花争鸣。

这个时候我也终于如愿买下了PS2。由于PS2也兼容PS，这段时间我都把几乎所有时间都用在了恶补PS、PS2经典游戏系列上。《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《生化危机》、《GTA》、《战神》、《GT赛车》、《实况足球》、《潜龙谍影》哪一个系列都是如雷贯耳，让我忘情的投入到精彩纷呈的游戏世界中。这个时候的《游戏机实用技术》可谓是我的良师益友，每当我卡在了某一个环节都可以通过翻看攻略轻松解围，游戏光环里面更是有各路游戏达人邪道攻略的的精彩视频，还能通过写信和发邮件与编辑部互动答疑解惑并且编辑还会就针对提出的问题作详细解答。

后来通过勤工俭学和过年亲戚给的压岁钱又陆续入手了NDS和PSP两部当红掌机。NDS的双屏游戏体验，触摸式的操作加上麦克风让游戏的玩法不再局限于以前的GBA时代；而PSP又让我真真切切地领略到了技术的索尼带来的强大多媒体音影游戏体验。通过模拟器在NDS和PSP上我又把当年未曾玩过的SFC、MD、N64游戏平台上的经典大作悉数玩完；在PC上通过模拟器我有幸又能玩到世嘉SS和DC上的经典游戏，还有比较难模拟的XBOX和NGC游戏平台的游戏。游戏机多了加之学习上的压力，玩游戏的时间和热情难免会有所下降。但是惟一不变的是每期雷打不动的第一时间蹲守在报亭，买到最新一期的《游戏机实用技术》认真仔细阅读，特别是有自己喜欢的游戏刚好又有登攻略的时候，那是最幸福的一件事，因为有攻略的保驾护航，我们就会轻松的在游戏世界中纵横驰骋。

●收集

再后来我大学毕业了，走向了正式的工作岗位，慢慢地稳定下来，也可以自豪的说为祖国人民做了一些绵薄的贡献。这期间也把次世代的X360、Wii和PS3收入囊中包括现在最新的3DS、PSV、PS4游戏平台。随着年龄的增长不仅要面临工作上的各种压力，而且还要面对人生中最重要的结婚生子，成家立业。但是我依然保持着一颗对游戏热爱的心，这期间玩游戏的时间基本不多了，游戏出得很多基本只会挑着玩一些自己喜欢的新作或者是游戏系列续作玩玩，更多的时间是捧着最新一期的《游戏机实用技术》杂志，仔细的阅读，细细品味。这可以说是习惯也可以说是怀旧，总之这已经融入到了我生活中成为不可分割的一部分。这期间我有了一个大胆的想法就是收集所有的《游戏机实用技术》杂志，游戏需要游戏机作为载体，但是更需要一个实体的杂志作为一个精神载体。其实这个想法，早在读大学的时候就已经萌芽过并且也积极地去行动过，通过自己的不懈努力，终于在一个学长那里如愿收到2002年到2005年的全套。接下来的几年游历于各大旧书市场、游戏QQ群、还有游戏贴吧，凡是关于有利于找到《游戏机实用技术》杂志的各种渠道都找遍了，零零散散的倒是找到了不少1999年到2002年的大部分书刊。遗憾的还是未能找到1998年和部分1999年。拜信息化社会网络所赐在随后的时间通过微信、闲鱼平台陆续收集到了部分1998年和

读者的400期寄语

不朽de芋头：曾经我一直害怕，以后工作了就没时间玩游戏了。有一天看你们的杂志，突然想到可以去做关于游戏的编辑啊，瞬间合不拢嘴。（顺便一提我是从《口袋玩家》关注过来的）祝UCG越来越红火，表示能看到你们的杂志真是幸福，有机会我要为此努力。

1999年杂志。最后就只剩下1998年的总第二期和总第三期了。也许是冥冥之中上天注定好了的，就在392期杂志读编往来上我还吐槽了编辑部："强烈要求复刻1998年杂志"圆我收藏梦的时候，好运便如期而来。在大连的一个朋友的帮助下我如愿收集到了最后的总第二期和总第三期，这彻底给我的十多年UCG杂志收藏生涯圆满的画上了一个句号。再这里特别感谢这个朋友他可是跑遍了整个大连电玩店的老板那里，挨家挨户地询问，最终在一个店主那里取得真经。

●展望

社会在发展，时代在进步，游戏机也不列外，从当年简陋的FC进化到现在的PS4、XOne、Wii U。游戏的性能、玩法和画面的进化早已经翻天覆地。人们娱乐的选择也多种多样，网络化、智能化游戏浪潮的兴起对掌机的冲击是空前巨大的，这点可以从3DS和PSV看出端倪。这股冲击也波及到了家用机市场，并且连带游戏杂志平面媒体也受到了不小的冲击，但是《游戏机实用技术》还是顽强地坚持到现在，这不得不说是一种奇迹。适者生存，存在即合理这大概就是《游戏机实用技术》杂志的真实写照。

现在各家游戏巨头公司都在寻求变革，从微软和索尼积极地推行VR技术，亦或是任天堂的新主机NX据说都在为寻求加入VR技术而导致延期。或许在不久的将来我们就可以进入一个虚拟的真实游戏世界中，由自己身临其境去马里奥的世界中拯救碧奇公主、去生化危机的世界中与丧尸战斗、在光环和战争机器的世界中扮演者我们心目中曾经的英雄。最近世界大热的手游《精灵宝可梦GO》也给予了任天堂和众多游戏巨头公司的一个积极的信念，那就是创新无处不在。即使是一个低成本的小游戏，依然可以席卷世界、风靡全球，这不就是游戏的初衷和真谛嘛，简单、易学、好玩有乐趣。也许以后的游戏发展趋势也会返璞归真，真希望那一天快点到来。而我们的老朋友《游戏机实用技术》也会一直陪伴着我们，依然会第一时间给我们带来最新的游戏资讯情报与攻略。

●祝福

从1998年创刊到2016年，《游戏机实用技术杂志》度过了它18周岁的生日，接下来的400期纪念刊，让我们广大读者一起见证它的成人礼吧。在历代编辑精心呵护和培育下，在广大读者默默支持和鼓励下，曾经的小树苗，已经长成了现在的参天大树。UCG18周岁生日快乐！一路追随你，忆往事峥嵘岁月只为追随你那一段逝去的鎏金岁月。400期仅仅是一个数字，接下来就让我们一起见证《游戏机实用技术》续写的传奇新篇章吧！

哈尔滨市 赵涵

我和《游戏机实用技术》一辈子的缘分

一个安逸的周末下午，我像往常一样收拾房间，当拿抹布轻轻擦拭书柜灰尘的时候，发现不知不觉中《游戏机实用技术》即将迎来第400期的生日。看着那一排排整整齐齐的《游戏机实用技术》杂志，想起我和它的一幕幕的过往，不禁潸然泪下，这真是时代的眼泪，因为我们一起走过了18个春秋，我从一个懵懂少年到今天的娶妻生女国家栋梁，从一个连FTG、RPG、ACT都不懂什么意思的游戏小白到今天的游戏伪达人，时至今日，当年那些传说中的词汇也可以用在我身上了，老司机、老玩家、老读者。轻抚着杂志，翻开3周年、5周年、10周年特刊，回忆起了我的游戏生涯，思绪一下子回到了那个曾经的年代。

一 无忧无虑的少年时代

1991年春节期间，姥姥给我和弟弟一人一台小霸王，说是别的小朋友很多人在玩，所以买来送我们俩作为新年礼物。我们兴奋地安装调试，从此进入了家用游戏的新时代。电视上会随着我们控制而跳动的小人让我们兴奋不已，家里每天都是欢声笑语，因为父母也参与到了游戏中去。渐渐地我和弟弟居然抢不到手柄了，姥姥买的小霸王彻底被爸爸妈妈霸占了，我们只有在后面眼馋的份。《坦克大战》、《小蜜蜂》、《忍者神龟》、《沙罗曼蛇》、《台球》等可以双打的游戏在家里异常受欢迎，谁失败了谁下场换人再战成了不成文的规矩。自己一个人在寒暑假也可以尽情享受《超级马里奥》、《冒险岛》、《赤色要塞》、《忍者龙剑传》、《挖金块》、《绿色兵团》等游戏的魅力，渐渐地技术水平越来越高，如《超级魂斗罗》可以轻易地一命通关等。那时也接触了最早的掌机，不用电里面是水流，按起来会套圈的那种，还有一台从俄罗斯带回来的掌机，里面内置了《俄罗斯方块》、《贪吃蛇》、《拳击》等游戏，甚至在家族里引起轰动，所有人不分老少都抢着玩为了破其他人的纪录，那真是无忧无虑快乐的童年。

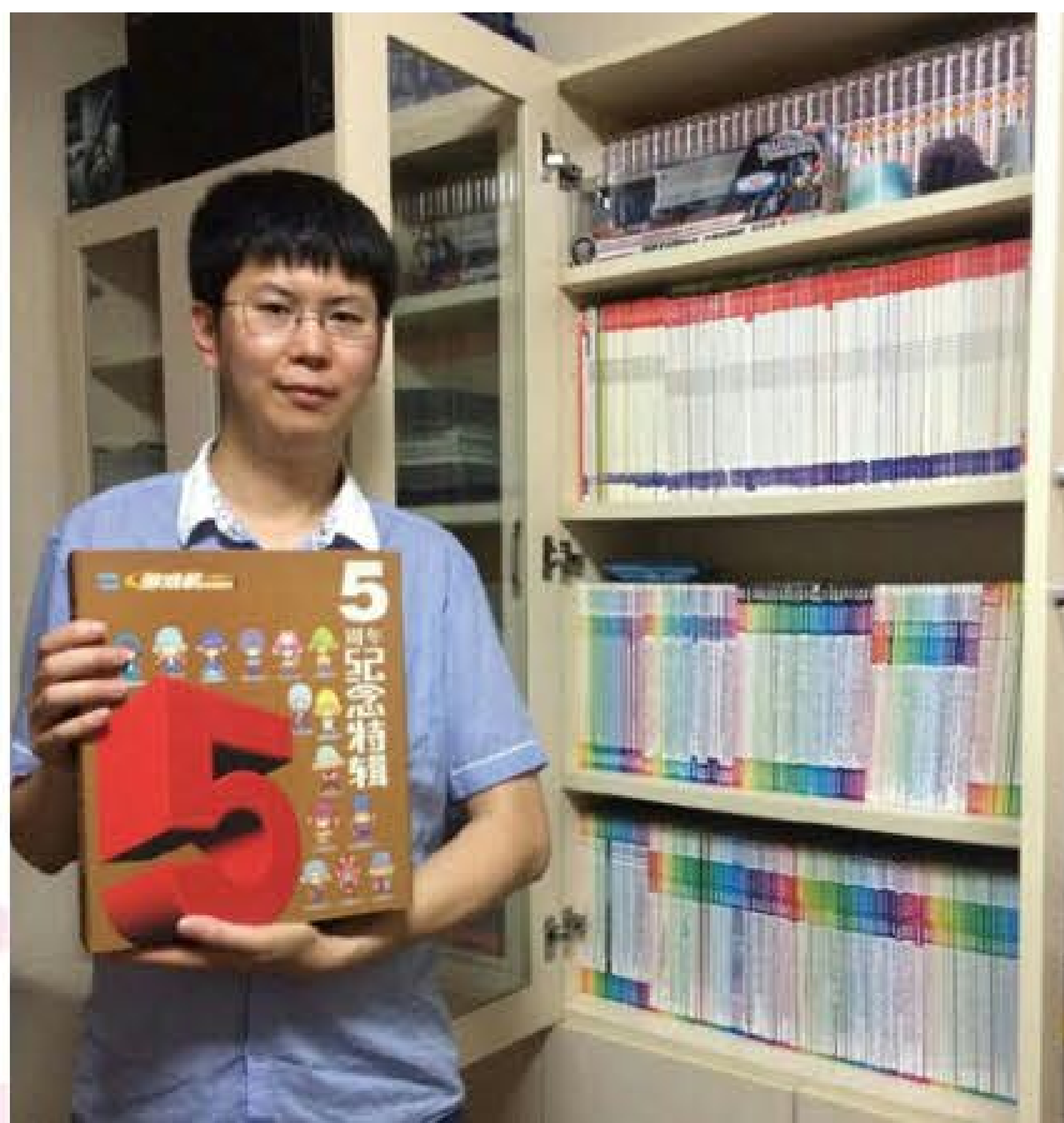
二 转入地下活动的少年时代

1.游戏变成了洪水猛兽

后来的我鸟枪换炮，进入了MD时代，在资讯匮乏的年代，当时我选游戏的标准就是容量大和看封面，歪打正着入手了不少大作。《索尼克》的超音速成为了我和别人讲解MD强于SFC的谈资，《魂斗罗》、《超级忍》、《怒之铁拳》更是一命通关，《火枪英雄》、《亚瑟传说》、《灌篮高手》也是玩得不亦乐乎，尤其是《街头霸王2》、《幽游白书魔强统一战》、《龙虎之拳》等格斗游戏更成为了小朋友们聚会时必玩的游戏。可惜好景不长，游戏的黑暗时代来临了。不知从什么时候开始，游戏变成了洪水猛兽、电子海洛因，甚至学校都组织集体签名不许玩游戏，家里也很抵制，理由是会把电视玩坏……从此游戏进入了地下。和父母斗智斗勇，家里藏手柄寒暑假在家翻箱倒柜，比如玩过游戏拿扇子狂扇电视，防止聪明的父母进屋后摸电视的温度，比如偷偷买新卡带拆开还放在以前的旧卡带盒子里。

2.地下活动中掌机和街机开始新篇章

家用游戏受挫转入地下活动偷偷摸摸以后，开始对掌机有了浓厚的兴趣。在接触到了同学的GB砖头机后，毅然买了自己的GBP，太喜欢夜光可以在被窝偷偷玩《热斗》系列和土豪金这种苹果5S才流行的颜色又入手了金色GBL，后来还买了彩色的GBC。因为资金匮乏，都是省吃俭用卖了旧的才买的新的，每天午饭饥一顿饱一顿，去街上捡了半年的瓶子的辛酸只有自己知道，新掌机到手的一瞬间觉得一切都是值得的。记忆里非常清晰的画面是早晨上学要迟到，母亲给了10元钱打车，我饭都不舍得吃怎么舍得打车，结果迟到一节课被老师在教室外走廊里罚站了两个小时。也是这个时代接触了街机，《三国志》、《名将》、《恐龙快打》、《拳皇96》、《拳皇97》、《世界英雄》、《真·侍魂》、《侍魂Ⅲ 斩红郎无双剑》、《合金弹头》、《打击者1945》、《西游释厄传》给了我巨大冲击，为此还特意玩了SNK的掌机NGPC，在家练习格斗技巧再去游戏厅实践检验。时至今日我还经常去机厅看看，玩一玩找回当年的感觉。



►喜欢五周年里面我的VIP读者标记。

3. 因为 PS 结识了《游戏机实用技术》

当我考上了省重点高中后，在和 SS 做了一段时间斗争最终入手了 PS7501。当时真的是惊为天人，《寄生前夜》、《龙骑士传说》等 CG 惊得我下巴都掉下来了，《实况 4》把罗伯特卡洛斯放在前锋和罗纳尔多配合进球如麻，《恐龙危机》的爽快狩猎，《恶魔城 月下夜想曲》的华丽 2D，《最终幻想Ⅷ》的王菲主题曲，《生化危机 3》里的追踪者和吉尔性感华丽登场等等太多太多经典。因为寻找《生化危机 3》攻略在书摊发现了《游戏机实用技术》，那时候全彩的铜版纸印刷，精美的排版，在当年可是非常牛的，一下子就夺得了我的好感，买回家后看完有一种读过武林秘笈一样豁然开朗的感觉，也是从那一年的总第 12 期开始我每本书一遍遍逐字逐句的阅读的习惯一直延续至今。

三 象牙塔的莘莘学子和初入社会的青年

1、游戏时代的巅峰期来临

做为索粉，最终选择了 PS-239001，放弃了超豪华的满分大作《灵魂能力》、世嘉最后野望的《莎木》、广井王子的《樱花大战》的 DC 和对着《生化危机 1HD》、《生化危机 0》流了太多口水的 NGC。掌机也与时俱进，GBA 的《黄金太阳 1、2》《最终幻想战略版》开始入手正版卡带的开端，GBASP、IDS、NDSL、PSP1000 一直首发首月入手并伴随我整个大学时代。X360 的 90MM 机器，PS3 的 40GB 机器，伴随着我的工作生涯，累计两台机器通关游戏超过 200 款以上，成就 60000 以上，保守估计每款掌机通关游戏也在 50 部以上。虽然没有入手，但是也玩了 DC、Wii、WiiU、3DS 等机器。

2、我最爱的是《游戏机实用技术》

在那个游戏杂志大爆炸的年代，我一直最爱的是《游戏机实用技术》，只有它一期不落地买和看，其他的杂志是选择性的购买。因为它的短短文字中确蕴含了太多的能量，“游戏情报站”和一些特约撰稿让我认识到了自己还是井底之蛙；很多攻略不长也看不出什么特色，但是当你玩某款游戏需要的时候才发现真的是言简意赅，所有要说的都说明白了，当时真的是佩服得五体投地；整个的排版一直给人非常舒服的感觉，印刷质量也极好，后来送的光盘更是喜欢反复看，然后一张一张摆放整理起来。所以当 3 周年尤其是 5 周年特刊 99 元对学生来说很高的价格的时候也是毫不犹豫的入手了，看着 5 周年上印着的 VIP 读者赵涵字样时，由于太开心快乐，一直在傻笑，身边同学都不懂为什么。

3、再苦再累也要买《游戏机实用技术》

高中时期利用午休和大课间的短短 40 分钟不吃饭跑去报刊亭，而且不知道具体哪一天杂志来，只能一次次去试试运气。大学的时候考到了河南，学校在距离市区近 50 公里的地方，买杂志变成了一件困难的事情。每个周末，中转三次公交车过去购买，回程需要 2 个小时以上，在公交车上就亟不可待地看起来。好不容易熬到毕业工作，居然有 6 个月的封闭培训，每次我利用外出去超市购物的短短 2 小时时间跑去打车四处寻找购买杂志，结果没买到生活必须的用品和零食饮料，闹出了不少的笑话。当生活终于步入正轨，可以每期入手慢慢品读的时候，我却被派到基层锻炼 2 年，这 2 年玩了很多 X360 和 PS3，但是看不到我心爱的杂志。我满街的去找，结果发现因为太偏远不但没有杂志，连报纸都没有卖的。我急中生智，说了好些好话才让亲爱的母亲大人每期邮递过来，因为没有快递只能发 EMS，每本杂志 9.8 元运费却 25 元（1 元手机通知费 1 元包装费），为了爱也是拼了，当时的我月薪还不足 2000 元呢。后来很多人说为什么不攒起来一起发快递多省钱，我仅仅试了半个月，看着网上各种人的入手帖，心理就瘙痒难耐，我 1999 年开始到 2016 年都是第一时间入手，每本都看 6 ~ 8 小时左右，有的甚至 10 小时以上，让我多等 15 天真心受不了啊。只好花钱消灾，每期邮递 EMS 继续读起来。喜欢杂志的实体感觉，喜欢纸媒的阅读感觉，更喜欢一批批小编幽默风趣的文字和有深度的文章，我会随他们开心而开心快乐，不喜欢网上论坛里的各种战和喷，不喜欢主机阵营无休止的争吵，我爱《游戏机实用技术》，我会陪它一直走下去。时至今日，互联网时代发展迅速，报刊亭越来越少，每次新出杂志我都第一时间开车去取买回来看，偶尔媳妇也不太理解，开了 10 公里就为了买本书，为啥就不能明天咱俩去哪块哪块一起顺便取了省着费二遍事，我只是笑笑，因为她不知道这近 20 年我和 UCG 的故事和爱，有机会我会慢慢告诉他，为了爱可以不顾一起，和媳妇一样和《游戏机实用技术》也一样。



■第二期没买，现在卖到了2500元，我是热爱阅读，不为了收藏。

四 娶妻生子成家立业 已过而立之年仍不忘初心

如今的我已经娶妻生女，过上了上有老下有小的生活，和其他人一样游戏的时间锐减，忙于工作、忙于家庭、忙于生活。看着《猎天使魔女 2》、《逆转裁判 6》、《战争机器 4》、《光环 5》、《古墓丽影 崛起》中文语音版直流口水，还是忍住了掏腰包，专心玩自己的单一平台 PS4 主机，毕竟精力有限，不能全部买来囫囵吞枣。但是我和很多人又不太一样，依然保持着游戏热情，丝毫没有觉得现在的游戏不好玩了、没有以前的乐趣之类的感觉，因为那些都只是逐渐脱离游戏圈子的借口。比起很多人买来都没开封就束之高阁，我每天还是会抽出至少 100 分钟以上娱乐的，PS4 至今爆机已超过 35 款游戏了。也从早期 2000 年开始喜欢的游戏买正版到现在完全支持正版，现在已经是最好的时代，各种中文版游戏放在以前那是想都不敢想，写这篇文章的时候正在进行个人的第九部超级机器人大战游戏《超级机器人大战原创世纪 月之住民》，虽然不是纯机战萝卜粉也是从《超级机器人大战 J》开始的第九部作品了，随着游戏玩龄超过 25 年，玩过的各个厂商的游戏系列作也至少超过几十个系列了。我的游戏热情不会消退，因为已经深入到骨髓，每一款游戏都给我带来了独特的乐趣，让我更乐观的生活，更懂得感恩，也让我每天都期待新的一天而不是一成不变的日子，从来不因游戏沉闷消沉，反而因为游戏而积极向上，心态年轻，努力拼搏。

不知不觉《游戏机实用技术》已经陪我度过了如花一般的 18 年，人生又能有几个 18 年青春呢？它给我带来了太多的快乐，像老师一样传授给我知识，又像朋友一样给我帮助，更像是家人一样时时刻刻陪伴在我身边，不知不觉中已经是我家庭的一份子，再也离不开了。为了它，我特意买了一个大书柜，整整齐齐的摆放好。我和各位收藏家不同，我的书没有一本是特别新的，因为每一本买来都阅读了太长的时间和次数。我会一直陪伴《游戏机实用技术》走下去，不为了什么青春之类的肉麻话，也不为了购买惯性，只是因为我还深深爱着它和现在的小编们以及不曾熄灭的对家用主机的热爱。我最大的希望就是它能和我一起到变老，也希望有朝一日能去编辑部朝圣，看看这个让我魂牵梦绕 18 年的杂志到底是怎么制作的，并看看那些通过文字给了我太多知识力量的小编们。最后我要感谢我的妻子的支持，父母在早期经济上的资助以及《游戏机实用技术》杂志这 18 年来给予我的一切，没有你就没有我的今天。多年后，我还会向我的女儿讲爸爸和《游戏机实用技术》的故事。UCG400 期生日快乐，我们都是油炒饭，努力工作拼命玩。

读者的400期寄语

曹伟：400 期了，觉得 300 期才过去没多久啊！说起来 300 期我的照片还上了杂志了。衷心祝愿 UCG 越来越好！



桂林市 羽航

陪伴，是最长情的告白

第一章 | 起

第一次见到她，是在街边的小报刊亭边上。

当时，吸引我的是封面上那个全神贯注拿着手柄打机的大男孩。其目光如炬、心有波澜，如果还有下一格插画，一定是振臂高呼，载歌载舞……我不禁莞尔，颇有哥当年的风采。

随手拿起来翻了一下，全铜板的印刷，捧在手里颇有重量。作为当年自诩的“资深”玩家，之前也有关注过一些游戏机杂志，但是全彩的的确是第一次，感觉非常直观与震撼。当然，最吸引我的莫过于这一期的特企——长达十页的“红白机，生日快乐！”这一下的确把我拉回了那个天真无邪的年代。特企回顾的每一款游戏都能把自己带入一个全新的世界，特别是编编们一起在用文字描述那段岁月时，我有种看到他们在我身旁打机的即视感，感觉到我们的成长竟可以如此相似。

于是，我当机立断，掏出10元，还潇洒一句“不用找了！”将她满心欢喜地带回了家。当然，我和她的“初恋”绝对不可以让家长知道，因为彼时还未成年……

第二章 | 承

自从结识了她，我的生活更加丰富多彩起来。每个月两次的见面必不可少，就连她的好“亲戚”们也笼络了过来，包括《游戏·人》、《掌机王》、《游戏光环》等。

很快，创刊来到了第100期。说实话，这期封面完全木有体现出100期的特别，只是例行用了洛克人的封面，有些失望……但编编们还是特别制作了一期百期特企，这让我对她的曾经有了更多了解。

当看到5周年订阅的消息时，还是作为一穷学生的我，毫不犹豫地翻箱倒柜凑够了如数零散的钱，在第一时间邮寄到了编辑室，种种迹象表明，我对她的追求是如此高亢而热烈，逐渐无法自拔……

我依然记得当我拿到那厚重的5周年纪念册时的兴奋感，也被编编们的Q版造型着实萌了一大圈儿，更重要的是这是全球惟一定制版，因为封面被打上了我的烙印，诚意满满，必须64个赞！

高考过后，自己也算迎来了次世代的春天，斥“巨资”购入了如日中天的超薄版PS2。从此，她更被我奉若神明，爱不释手，实乃爱机一族案头必备，单身一党约战标配！

第三章 | 转

随着大学学业的加重，并没有多少时间宠幸各大主机，但是，游戏可以不玩，但是与她的“会”，不能不“约”。

那些年，电商并没有像现在这样发达，我常常为了见到她，乘公交跑遍大半个城市，风雨无阻。偶尔，会得到令人失望的答案：

——“老板，她来了么？”

——“她还没有到啊！”

——“呵呵……”

终于，又一个奥运年后，我迎来了她十岁的生日。这一次，十岁的小萝莉那粉嫩的脸庞没有再让我失望，特别企划也是让人看的内牛满面，喜大普奔，必须大吼一声：好书好书好书（三遍）！

但，这次编编们木有再推出类似5周年的纪念册，而是出版了了黄金眼十周年以及游小说十周年，当然，一样入手决定。

曾经，也为她的“阳光育成计划”心动过，付出过。为了达成梦想，英语、日语也是学得呜呼哀哉、痛哭流涕；为了出手成章，章法、文采也是练得天马行空、独树一帜。最终，还是因为种种原因，和编编们擦肩而过，人生最大的遗憾莫过于此……

事实上，早在2005年那边的TGS特刊中，第一次看到了自己的文字实实在在变成了铅字，印在了她心中。那是我以呓语的笔名在LU论坛上发的一篇关于赠品的帖子，不才却被编编发觉了，才获此殊遇，足以让我激动不已！

第四章 | 未合

又一个轮回后，她已经14周岁，亭亭玉立，第300期。这次脸庞依旧是中国红，大写的赞！这是属于我们共同的记忆，甚至像是一次盛大的庆典。特别是在平面媒体市场日益被挤压的时候，能够一路走来，真心不容易！我也义无反顾，自爆美照并创造暴漫一幅，这是真爱！

转眼，网络化的浪潮一波接一波，她在坚持自己风格依旧的同时，也陆续推出电子版、微博、公众号等平台，与我们进行时时互动。再看看当年熟识的编编们，换了一茬又一茬，从我最初见到的编编，到现在仍然坚守阵地的元老中，或许只有“无双”总帅和胜负哥了吧。

现在，每个月能见到她都是一种欣慰，即使我不搞机多年，但每每见到她，心中，都会涌出一种温暖，我知道，这叫做爱。

很快，她即将成年，正如当年我们遇见时候，我的青春正好。纵容时光流逝，也忘不了那第一眼的触动。只因为在报刊亭中多看了她一眼，再也没有忘掉她容颜……

末了，祝“大姑娘”越来越美，感谢一路陪伴。500期的时候，再次倾听我的告白，不见不散！



Email 冯帆

我的游戏青春，不知从何说起，

只是我的青春里，填满了关于游戏的回忆。

我和电子游戏的初遇，已不曾记起，

好像某家百货商店的的柜台前，我在外，它在里。

初夏，FC山寨“小天才”，我的第一台游戏机。

每天为她魂牵梦萦，爱如珍宝，小心翼翼。

从此爱上吃蘑菇，只想成为可以长大的超级玛丽，

只为魂斗罗三十命上下求索，三命通关是奇迹，

赤色要塞的吉普好神奇，十几人一起上飞机，

绿色兵团从天降，一把小刀最无敌。

回忆里都是你，像一道彩虹飞进我心里。

深秋，与某豪相约齐打机，

29寸彩电与黑色主机相依。

“幽游白书”映眼帘，“YUYU KAKUSYO”的声音如此清晰，

酣战一天不舍依依，生动的画面印入脑海，挥之不去。

“SEGA”四个蓝色字体，在脑海中刻下痕迹，

蓝色刺猬，风掣雷行，反应不及，

怒之铁拳，以暴制暴，酣畅淋漓，

“kamehameha”的声音响彻大地，我们的手柄随之飞起。

魂斗罗三命通关依然是个奇迹，

回忆里都是你，只记得16bit金色字体，生辉熠熠。

寒冬，我在火炉旁想着MD，

随即去找某豪“幽白”分高低。

但见豪家，房间上下座无虚席，

29寸彩电与蓝灰主机相依。

”哈杜根”、”豪油根”响遏行云，画面逼街机，

手柄按键看花眼，L、R莫忘记。

忙问此机为何物，答曰“超任”好牛逼。

想玩街霸从此不用泡街机，

超级玛丽的世界原来可以如此美丽。

大金刚也许是上帝赐予的游戏，

回忆里都是你，“超任”神机，不用千言万语。

很多年已过去，在某一年的春天里，

找到了压在箱底的游戏机。

收起PS3、X360和Wii，

只为找回童年的自己。

接通电源，泪光泛起，

我的游戏青春，一直都在那里，从未远离…

读编交流 EDITORS & GODS

读编往来

读者的400期寄语

姜博文：UCG，记忆的化身，遥想当年买不起掌机或者电视游戏机的时候，就靠UCG的老司机带领，等长大了、挣钱了、玩不动了、没时间了，还是靠着UCG看看最新潮。希望《游戏机实用技术》能越来越好，既然已经坐上中国第一把交椅了，那就迈向世界吧，生日快乐，400。


Email saberkong

生化、打机 and 老板娘

●与生化的初识

我与主机游戏的缘分，始于高中时代某个阳光灿烂的下午，百无聊赖的我，跟着基友推开了一扇虚掩的车库门，见识到了传说中的打机房，从此，流连忘返。

那时的打机环境搁今天来说简直恶劣，作为一个隐藏在菜场居民楼下的 PS2 打机房，更是偷偷摸摸：前后仅各有一扇小门可供通行，空气中充斥着各种奇怪的味道，显示器的型号也是年代悠久，玩的时候照得玩家一脸惨绿，饱经沧桑的手柄有时遇到个力大的主会被蹂躏得发出异响，加之有台老爷电扇在聊胜于无地苟延残喘，如此具有“临场感”的环境中，不来一发恐怖游戏简直说不过去。

至今还清晰地记得，那段时期刚通了《鬼泣 3》，对老卡好感值爆表，于是作死决定挑战《生化》，老板娘递过来一张红字手写的《生化 4》盗版盘，我盯着这个久闻盛名的大作，不禁咽了一口唾沫，将其塞进了 PS2……

在打机房“得天独厚”的条件下玩生化，不用别的渲染已感一丝阴冷，面对着难度界面，更是违心地选了标准难度（当时老板娘在看啊，总不能选个“简单”吧？男人的迷之自尊心吧 233）就这么看着里昂坐在车里被随地嘘嘘的警察送到了某个乡下小屋，然后战战兢兢地开始了探索，直到对着操着木棍袭来的村民手忙脚乱地开枪，各种惊慌失措地捡子弹，捡燃烧弹，闪光弹……才发现手心都开始冒汗，伴随着未知的恐惧和求生的渴望，肾上腺素激增的我彻底被这个游戏迷住了。

●伟大的老板娘

这里又不得不提下伟大的老板娘，微胖的女店主和很多二次元作品中的美艳形象相差几个次元，但在那时的我们眼中，简直就是传说和偶像，为什么呢？因为她本身已就是一本“活攻略”！

骚年，你可曾遇到过对某个关卡的谜题百思不得其解，即将怒而掀桌？

骚年，你可曾有过被某个强力 boss 反复搓扁捏圆千翻，简直欲哭无泪？（此处应有某魂及某源制作人的迷之阴笑）

骚年，你可曾因为粗心大意而错过了许多隐藏的宝物和金币而浑然不觉？

你还在黯然神伤默默垂泪么？你还在饮恨啜泣即将打出 GG 么？

此时，只要你铿锵有力地喊出三个字，一切的一切就都不是问题！

这个有着“金手指”般逆天的存在，就是我们这些打机学生口中的”老板娘“是也！

估计是因为“工作需要”，已经通关太多早就将攻略烂熟于胸的她，总是一副宠辱不惊的淡定，每当我们这帮菜鸟遇到困境时，只要喊一声”老板娘“，她就会背着个双手晃到你的身后，以一种灰飞烟灭的绝世高手眼神，斜视着屏幕里的关卡或者怪，此时的老板娘绝对是霸气侧漏的，连眼角都洋溢着杀气，我时常怀疑屏幕里的怪会不会因为日久年深，从而产生人工智能，一看到她就马上跪下来痛哭流涕引颈待戮，游戏难度自降一个等级。

顺带一提，老板娘有一张存满了各种神级存档的记忆卡，每每我们借来读取后都会惊叹其完美到掉渣的等级与装备，香槟色的记忆卡也成为了高中时代里一抹有趣的颜色。

●成长的轨迹

随着第一次通关达成，慢慢地，也知道自己去查攻略和摸索，知道了哪里有蓝色碎片，哪里应该先打木条把盖子放下来以免项链掉进桶里（第一次打的时候手一快，直接把项链掉进了翔堆中，那个伤心啊 ~T-T 还不能捞……）哪里的宝物留着不要卖后期还可以合成一个大宝物；知道了对着满地的乌鸦不要吝啬，该扔手雷还是要扔，知道了阿什莉的第一套隐藏拉拉队服装真是赞，但是第二套盔甲服装真是（曾经不止一次在想，刚带着阿什莉杀出教堂的时候，要是让穿着盔甲的阿什莉一路滚下去是不是杀伤力无敌了？ =。=）知道了小刀也可以战杰克，知道了艾达之所以被打得那么惨是因为叫作“挨打·王”，知道了站在湖边乱开枪会直接被娃娃鱼吃掉，知道了防守战的时候对着路易斯乱开枪会被他干掉等等。

也就在那时起，开始狂买《电软》和《UCG》，一开始为了两本杂志哪个好还和基友一边一个阵营撕逼了好久，也逐渐知道了 PS 系列主机的辉煌，知道了 NGC 的落败，知道了土星的光环，知道了次时代不可逆转地到来，知道了三上的“移植我就砍头！”（他后来真的出了一个游戏是砍头飞多远的，这也算是一种“言出必行”么？）知道了《最终幻想》的拍肩，知道了很多很多……

一晃，感觉这么多年也就过来了，和朋友说有空一定要回去老板娘那里，但也一直没去，反倒是还是会习惯性地去买 UCG（《电软》已停刊），曾经无比渴望的机子现在也只是静静躺在某个角落，当初开心地打着的 DMC3，战国香蕉，真三国割草的岁月仿佛只是一闪即没，就在昨天却又触不可及。

后来勉强通了《生化 5》后便不再对这个作品如此痴迷，就像《MGS4》里斯内克说战争已经变了那样，不变的是不变本身，你变了，我变了，一批玩家成长，一批玩家老去，以前看杂志觉得那些回忆的文章总是有点虐，叹物是人非，感年华不再，似水的流年，悄然的青春，就这么走着走着就慢慢成熟，慢慢别离，今天终于也到了这个阶段，却也体会到了那种内心的平静和喜爱，毕竟在那个时候遇到这么些好游戏，这么些有趣的人，感谢这些零零总总，拼合成只属于自己的游戏回忆，当许多年后的今天，再看到新的一代 VR 版本《生化》的消息放出，看着那些一脸期待的后辈玩家，笑着说一句：“哈哈，这游戏当年我可是达人玩家哦！”

谢谢你，游戏，也谢谢你，UCG，400 期生日快乐！


Email MILKBOTTLE

1998 年 UCG 正式创刊的时候我还没上小学，一转眼已经 18 年了，当年的小屁孩儿现在已经成了二十好几的大老爷们了。回首自己的成长旅程，寒来暑往，春去秋来，始终不变的是怀揣在胸中的那颗名为玩家的心。

当年的 PS 跟 PS2 的记忆卡静静地躺在抽屉的一角，虽然早已没有用处，但就是舍不得丢掉，因为那里面不只有游戏的存档，还有我的童年，我的青春。从小霸王、PS、PS2 到 PS3、PS4、XOne（当然还有 DC、土星神马的），从 GBA、NDS、PSP 到 3DS、PSV，18 年的光阴我们共同成长，一起见证过那么多“新朋旧友”来了又去，世代更迭。

还记得当年，为了打通游戏，获得装备，买了不知多少本 UCG，（我不是每期都买，小编不要打我 =w= ）虽然因为搬家，已经丢了不少，但是躲在被窝里打着手电偷偷看攻略的记忆和参照攻略把神秘装备搞到手时的那份激动仍旧历历在目。

还记得当年，只要放学早就偷偷溜到游戏厅，和好哥们儿一起猛搓手柄，虽然偶尔会被老爹这个突然降临的 BOSS 一击 KO，但是只要到了“老时间”、“老地点”就一定会在那台 PS2 跟前出现。直到现在，只要想起那时候的那片炙热，心里总会莫名的感动，甚至湿润了眼眶。

还记得当年，总想着什么时候我也能拥有一台属于自己的主机或者掌机，成为小伙伴中的焦点，尊享那份骄傲与荣耀，但是因为家庭的经济条件和老爹读书万岁的理念，对于那时的我来说，真的只是一个梦，也是一个挥之不去的怨念。现在的我有了 PS4（我是索尼党），每每想到那个当年围着有 GBA，PSP 的同学跪舔的自己，虽然当年的热情已经消退，不再那么狂热，但是每次亲戚家的孩子来我家串门，面对这些和当年的自己年纪相仿的孩子向我投来羡慕眼神的时候，心里还是会嘚瑟一下，也许这就是那份身为玩家的荣耀吧。

我是个玩家，和众多玩家一样，不管出于什么原因置身游戏世界，娱乐也好，消遣也罢，大家的初衷都是美好的；我是个玩家，希望在这嘈杂纷扰的世界能给自己寻找到一片净土、一丝宁静、一点童真，沉醉其中；我是个玩家，暂时的忘却工作或者生活中的一些琐事，像个孩子一样，享受那份快乐，兴奋，不舍天真；我是个玩家，我为自己代言。最后，恭贺 UCG400 期，祝越办越好，此致。

读者的400期寄语

egg：从高中同学得知了 UCG，从当初没有 PS4 到了在雅南疯狂受苦、在彩虹里疯狂拆迁、在巫师里疯狂嗑药（和打“主线”），UCG 一直陪伴着我。祝 UCG 办得越来越好。

温州市 冉兆瑞

大家好，我叫冉兆瑞来自浙江温州，我是老读者了，UCG 从创刊号一直买，一期不落，都是第一时间买的。我喜欢玩游戏，所以和 UCG 结了缘，现在看到书柜满满的 UCG，如同是满满的游戏青春。

我在温州是外地人，没有朋友没有亲人，当中经历了艰辛的打工生活、艰苦创业。认识了一位女友，没想到居然是骗子还经历官司。再到现在的成家立业，每走一步都带着我的 UCG，书不离身。

有些朋友不理解我，这些书对我有这么重要吗？我说这些书救过我的命你们相信吗？1997 年继母赶我离家出走，来到温州孤独一人想死的心都有，我从小喜欢游戏，就买了 PS1，整天拿游戏麻痹自己。1998 年认识了 UCG，每天晚上都是我和 UCG 单独是时间，研究攻略，重复阅读。这时孤独的心稍稍平静了一下，现在想想以前的辛酸不禁莞尔一笑。第二个转折点是女友骗了我，经历了官司，还搞丢了一本总 2 期，哪知道总 2 期是最难买到的，求了 2 年多才买到。坏人无情，书即有情。

我现在做生意跟 UCG 学了不少，为了不让老读者看厌，UCG 每半年都改版一次，读编往来和读者互动。时代在变，很多客户都在淘宝买轮胎来我这安装，我特别讨厌这些客户于是不理不睬，不知不觉客户慢慢减少了，我也特别郁闷。有一天晚上我在看 UCG 的时候，看到有个栏目叫“猛拍一砖”，一个字读者都会计较，何况我卖的轮胎比淘宝网贵。我马上改变思路，开了淘宝店，把轮胎价格拉低。从这以后客户多起来了，还有些轮胎往外地发。

UCG 出来我总是第一时间买。书的预告一出来，我就到处找，一天往书亭跑 3 遍，书亭老大妈说“你把手机号码留下，到了打电话给你”，就这样我她这里买了 14 年 UCG。某一天老大妈说，现在生意不好做她不卖书了准备改行。我默默的离开，走了大半个温州，要么没有要么得订阅，订阅要 500 押金。晚上我默默的打开 QQ，和网友聊了一会，他们说你买电子版吧，我说不了，我喜欢实体版，假如 UCG 没有实体版，我会买电子版在买个打印机，打印出来，看到实体就像看到老朋友一样。后来我在淘宝上找了一家买，虽然每次贵了 6 元运费，但对我买 UCG 来说，这都不是事儿。



UCG 走到 400 期也不容易，以前游戏杂志百花齐放的时候，UCG 走自己的路，艰苦走来，一直挺到现在。当中经历了游戏禁令，看到 UCG 上有游戏机 3 个字，我都不禁为 UCG 忐忑不安，害怕没有了这位老朋友。现在好了，游戏解禁了，UCG 也有了自己的 APP，虽说我下载了 UCG APP，但我买了 UCG 还一直看，像握住老朋友的手一样拿在手里看。UCG400 期了，我快 40 岁了，我的年龄不能返程，看到 UCG 一本一本多起来，我少年孤独的心慢慢的温馨起来。

Email 好想 sleep

任何的第一次总会令人难忘，与 UCG 相识始于 2001 年，那时刚上中学，稍微懂事的我路过书报摊，见到一本杂志的封面是我认识的游戏人物——隆，好奇随手翻了几页，发现还是全彩的，于是就买了回去尝试看看。

说起来我是比较走运的，小学时期的同班同学都比较壕，有 GB 的，有 FC 的，有 MD 的，有 SS 的，也有电脑的，所以从小就有机会蹭各种游戏机，当然也少不了跑街机厅和包机房，那时《精灵宝可梦 黄》玩了无数遍又或者大家围坐一起玩 SS 的《三国志 5》和《生与死》，小时候的游戏时光都是伴随着欢声笑语，因此我在接触 UCG 之前就跟游戏结下了比较深的缘份。

相信每个人都有自己难忘的游戏经历，我的话就不得不提《最终幻想》，我的第一本 UCG 是第 36 期杂志，这一期杂志的内容不知大家是否还记得。除了《最终幻想 X》的新情报外，更重要的是赠送了由慕容非小编写的《最终幻想 VII》攻略别册（所以这游戏首先是精神通关了），要知道那时杂志是 8 块 8 啊！所以回头看的话，这一期是很划算的，可惜后来就没出过攻略别册了。回到正题，因为这一期杂志，自己就认识《最终幻想》这个系列的游戏，对他也产生了兴趣，可能是画面，也可能是人物吸引我，所以一直想跃跃欲试。第一次《最终幻想 VII》的冒险发生在中学阶段，买了光盘后用模拟器玩的，在打到后半段的一处剧情怎么也过不了，就放弃了；不甘心的我后来尝试了第二次，这次是 PC 版，后来因电脑原因就又放弃了；或许是对克劳德他们念念不忘，几年后在 PSP 上再尝试，结果游戏剧情到赤红 XIII 的故乡处就必死机，好吧，我不得不再一次放弃。至于《最终幻想 X》也是一样的命运，当时一直都没通关的机会（泪）。到现在，一款正统的《FF》作品我都没有通过关，有时我也怀疑自己到底是不是这个系列的粉丝。



■UCG粉的三件“传家宝”至今保存完好。

玩游戏的人除了游戏里的经历之外，更有游戏外的生活经历，因而后来 UCG 衍生了游人小说这个栏目，虽然这个栏目是《游戏．人》的，但它的原型我猜应该是最先出现的是在 2002 年出版的 UCG 增刊上，那时小编泰坦（也就是现在的栾东）写的同人小说《跨过我的尸体》，虽然只看了一遍，但这么多年脑海里一直有印象，主要是因为结局比惨，用现在的话来说，有点重口味。

在以前，游戏杂志还是百家齐放的时候，除了买 UCG，我还会买其他，如《电软》、《模拟地带》、《Game Wave》和《电脑游戏与攻略》等。在那个物质比较匮乏的年代，每期的杂志基本都会看完，不漏掉每一页，随后通过比较，发现自己还是喜欢 UCG 比较多，因为在同类杂志中，除了内容之外，UCG 还是全彩加铜版纸，感觉就比其他档次高一点点，之后就是每期必买的习惯了。

与 UCG 相识的这 15 年里，见证了杂志编辑的不断更替，但杂志内容是一如既往的好，每次的版面和栏目的改变都会有耳目一新的感觉。到了现在，由于出来工作了，物质生活比以前丰富了一点，因此看杂志的时间在不断减少，但买杂志这个习惯却一直没改变，总会按时去报摊领最新的杂志，因此与那里的老板也是相当熟悉的。引用某位游戏网站站长的原话：“我会一直买 UCG，直到他停刊的那一天”，我想，这是每位 UCG 粉的心声。感谢 UCG 一路的陪伴，希望以后不管以哪种形式出现，杂志都能一直办下去，期待 UCG 下一个 400 期的出现！

读者的400期寄语

Akitokaga：不知不觉就 400 期了，我印象中 100 期的封面是洛克人 Zero（可能会记错），没想到就坚持买了十多年。希望 UCG 能一直办下去，不论小编换多少人，栏目改多少次，只要你们能坚持，每一期一定不会少我一份。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：Xbox One纪念水壶与PS4纪念水壶各一个

各类书刊电子版任选1本（10名）

问卷调查

1.您现在是通过何种方式来购买杂志的？A.报刊亭 B.UCG APP C.淘宝/微店 D.其他（请说明）

2.如果您不愿意在UCG淘宝/微店购买UCG相关书刊的话，是出于什么原因？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年9月6日，以发件日为准。

395期奖品

索尼中国20周年纪念胸针1枚
各类主机专辑4本

胸针得主

澄岚空想	ndh5177@163.com

专辑得主

殇神曲．天瑞	904176147@qq.com
爱手艺	2693425384@qq.com
文卓仰	monsterhuntervx@icloud.com
	yyl313yyl313@126.com

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000



北京市 郑爱楠

1998年暑假看到《游戏实用技术》就买了本，里面全是我关心的游戏内容，从此就开始了收藏之旅。100期、200期300期，突然发现家里的床下大箱子已经没地方放了，家里的电视柜游戏主机也慢慢地没地方放了，这么多年过去了UCG马上也400期，我们也从少年步入中年，看着攻略玩着喜爱的游戏是多么幸福啊！

2007年《神秘海域》来到了我们的世界 我也进入了德雷克的世界，慢慢地对别的游戏的兴趣也没那么大了。《神秘海域》满足了我对游戏的一切需求，打斗、枪战、解谜、寻宝、跟敌人斗、跟怪物斗、跟自我斗。里面有我小时崇拜的弗朗西斯・德雷克、马可波罗。从美丽的西藏香巴拉到荒芜沙漠中的亚特兰蒂斯。尤其玩到《神秘海域》后一下子就被那把降魔杵带进了故事世界中。神作就是神作，那个官方测试的1：1的道具一问世我就开始在各种渠道打听它想得到它，可是并不容易，因为全球限量只有200把。后来我用了小一年的工资买了它，从此就一发不可收拾地开始了收藏之旅。各种版本的《神秘海域》游戏、限量铁盒、蓝光书、媒体版、PSV版、CD、雕像、画册、攻略、各种顽皮狗团队的签名游戏我一直都在收藏。我觉得等老了以后回想现在，游戏改变了我的人生，这么个游戏感动了我。







我对《神秘海域》的喜爱是由衷的、发自内心的，这不仅仅是种喜爱，更大程度上是对过去的回忆和那些年战斗的纪念。

谢谢UCG全体工作者给我们带来了快乐。看到UCG出品的《神秘海域 终极档案》，我也把我收藏的神海展示出来跟大家一起分享交流，也期待你们编出更好的作品。

读者的400期寄语

细梳流年：我跑到生命的尽头看了看，看到我和《游戏机实用技术》果然白头偕老了。

老编寄语

<努力工作，拼命玩！>



九兵卫

【贺喜】400期杂志是UCG的生日，也是十几年来支持杂志一路走来的读者的生日。曾经关于游戏杂志的所有欢笑与回忆，变成了属于我们这一代中国玩家不可磨灭的符号，值得骄傲。

【感恩】作为小编，刚来编辑部正值200期，也全程参与了300期的制作，时至400期，虽已离开编辑部三年多，但接力棒依然在不断传递下去，一本本杂志背后，是大家的汗水与坚持，这个因同样的热爱而凝结并且生生不息的荣誉集体，我想未来的人生路上也很难再遇到，这是最珍贵的大家庭。

【欠揍】那么重点来了，亲爱的读者大人，你还记得大明湖畔那个拍小人的九老师吗？（被众人pia飞……）



古今来色色形形无非是戏，
天地间奇奇怪怪何必认真。



泰坦

还是在做游戏媒体。每隔一小段时间总会有让人激动的游戏或事件出现，一群老骨头和一群热血小青年能在一起欢呼，一起做报道和分析，非常幸运：）



Gouki

杂志社－腾讯－游戏时光&杂志社，剪短了头发，结了婚，有了个女儿，这就是我离开杂志社之后的轨迹。

当年离开的时候没能提前在杂志上和读者老爷们告个别，一直梗梗于怀。不过好在我们创立的游戏时光VGtime和UCG已经是『在一起』的状态了，看起来UCG注定会成为我生命的一个重要组成部分。

还是这个签名：the best is yet to come. 送给所有的新朋友、老伙计们。



D·S

说实话，还能以D·S的身分和大家说话，我真的挺吃惊。

曾经在编辑部的时候觉得D·S这个品牌很牛B，结果离开UCG后才发现自己根本什么也不是。在老家一个两百多员工的游戏媒体上班，没人识得我。见我笔名是D·S，他们纷纷过来问我D·S这两个字母是什么意思？单身？屌丝？大叔？我起初还一一解释说明，直到后来自己真的变成单身屌丝大叔后才悻悻作罢，同时感叹这些小同事们的眼光是何等精准毒辣。

原以为自己是一个极具有气节的主机党媒体人，结果离开UCG这八年里，迫于生计，我分别去做了网游媒体、页游媒体、手游媒体、自媒体……总之是一路沉沦。蓦然回首，离大家已经好远好远了。突然想起一句话来：所谓变老，就是逐渐成为年轻时你极力避免成为的人。

然而，死性不改，毒舌不改，无论在哪个圈子里，我依然还是那个专业吐槽三十年的D·S，虽无力改变环境，但至少不会被环境改变。

最后，还对我感兴趣的老朋友，欢迎搜索微信公众号“毒舌大表哥”，我在那里等你。



奈落

UCG的新朋友们，大家好。老伙计们，好久不见了。

感谢UCG再次给我一个机会写小编寄语。离开UCG的时候，我25岁，如今我已经满满31岁了。6年时光是长还是短，是快还是慢，真的说不清楚。对于UCG这本杂志来说，也许是一期期新的封面；对小编们来说，也许是一个个通宵截稿日；对你我来说，也许只是日出日落，各自平凡的生活。

人一生中总会遇到一个重要的“朋友”。对有的人来说是一项事业，有的人是一个宠物，有的人是一种运动。对我来说这个朋友是UCG这本杂志。那么那么喜欢电子游戏的我，初中时第一次在报刊亭看到这本杂志。从此它几乎成了我最重要的“朋友”。后来光荣地成为了小编，遇到那么多好同事和读者朋友。再后来我为了自己做游戏的心愿离开，这些年遇到的行业里很多朋友同事竟然也都是UCG的忠实读者。每一刻我都为我的这位朋友感到骄傲，也为自己和UCG的缘分感到幸福。更准确些说，应该是幸运。我们平凡的人一辈子能遇到多少幸运的事呢？我竟然在那么年轻的时候就遇到了。

这些年辗转生活，每次搬家都会丢掉很多东西。只有那一大箱，又厚又重的杂志。实在没办法丢。还有当年的读者来信，我把这些信放在一个文件袋里，每年都会有一个时候拿出来看一遍，看时不自觉扬起嘴角。作为一个曾经的小编，我其实没有给读者带来什么贡献。反倒是读者给我带来的鼓励和幸福延续至今。

时间久了，“朋友”和我们自己都会变。也许双方变得不太一样了，让我们时不时顿感枉然。但是朋友啊，请记得当初的情谊。因为那是你最快乐的时候。

看到现在UCG的老编和小编们把杂志做得那么棒，想大声鼓掌。大概就是扎克斯临死前对克劳德的那种感觉（笑）。400期是一个小段落，UCG是中国电子游戏玩家的朋友。我相信随着这个产业在国内的崛起，这个朋友会伴随我们越走越远。

非常非常想再次和你们相遇。



雷电

2007年大学毕业，我一个人拖着一个箱子，坐20小时火车从北京到深圳，先做levelup，然后做UCG杂志。一晃快10年了，中间离开UCG一段时间，前年开始参与做游戏时光这个网站，又和UCG合作，回到梦开始的地方。兴趣相投，才走到一起。

编辑的工作和生活，杂志传达给玩家的信息，这两方面都始终贯穿着“努力工作，拼命玩”这样的情感。不管是一直关注我们的读者，帮助或与我们同行的人，还是在其中工作过的同事、朋友，400期，18年，是生命中很重要或最重要的一个部分，如血肉，如脊梁。以“雷电”为笔名出现的自己，不管是写文章、做视频还是直播聊天，不管是在家、出去玩还是朋友聚会，我会永远以“游戏人”这个身分去思考、去做事。

400虽然只是一个数字，但我们一起站在这个节点上，回望过去，看看未来。所谓，不忘初心，方得始终。希望未来的路上，一直有你，有我们。

读者的400期寄语

复杂人生：400期一步一个脚印，我们500期再见！

华尔兹

大家好久不见，我是那个喜欢篮球主攻美式游戏的华尔兹。很荣幸UCG是我第一份工作，现在想想，在编辑部的工作仍然是令我最开心的一段日子。即便离开了一线战斗岗位，但热情依旧没变。在UCG需要我的时候，还是会写点东西尽微薄之力。

最近每天忙碌于工作，即便如此还是会将空余时间留给自己的爱好，下班后会和编辑们一起联机打游戏，常常还是激动得像个孩子。除此之外还在微博做些小的游戏周边，推荐给喜欢的人。





在老家已有越来越多的主机游戏爱好者，甚至大商场内已经设立了PS的国行体验店，这在以往是无法想象的。可见主机游戏正在一点一滴地在国内开始普及，环境将会蒸蒸日上，在这里不免俗地祝愿杂志越办越好。

想说的还是那句话：时光蜕变，热情不减。

狼来了



奔四的本狼在离开编辑部后来到了业界（没）良心的鹅厂尝试近距离地接触游戏开发、运营等工作，可以说是离自己的游戏人梦想更近（远？）了一步吧，虽然国内的大盘环境比较恶劣，办公氛围也远不如在UCG时的那么轻松融洽，但趁着还年轻（不算太老），不挣扎一下就放弃多可惜。

即使工作很忙，自己也经常从UCG的官方淘宝店买杂志和专辑来了解业界的新闻、翻翻攻略、读读小编寄语。有人说网络这么发达，这些都在网上看不就得了？这就好比选择实体版还是数字版一样，拿到实体版的那份激动与实在感是数字版所无法比拟的。

话说目前在《新流星搜剑录》里担任策划一职，马上要进入到不删档的阶段啦，纯正的冷兵器FTG网游，不充钱也能变强，大家要来玩噢 ^_>^

转眼间《UCG》的400期来了，相信500期的时候还会看到大家那熟悉的面孔，对么？锁定你们噜♂

铃



最近的个人主题是运动和旅行，一个月前刚刚带母亲大人去了一趟日本，让她好好近距离体会了一把日本的文化和人民，母亲感慨良多，我则颇有成就感。然而，这次行程挫败感也不少，我本来还指望继续自己在秋叶原SEGA的勇猛战绩，企图从娃娃机斩获大毛线——《猫咪后院》中的招财猫，可哪知秋叶原街机厅的娃娃机都改了全新的规则，仅仅适应玩法就付了不菲的学费，找窍门又花了一笔额外学费，偏偏最后招财猫又因为屁屁太胖，顽固的卡在支撑杆处不跟掉下去……最后在围观群众的惋惜声中（好像还有几个我国游客 -_-），我唉声叹气地离开了秋叶原，却在买电车票时发现，我似乎用光了身上的所有日元现金……

在广大读者一如既往的支持下，UCG来到了第400期，杂志走到今天凝聚了每一位编辑付出的汗水和努力。虽说本人已与游戏行业渐行渐远，对游戏的爱也沉淀进内心深处，但偶尔还是会关注行业动向。这个行业要想良好发展，需要玩家、媒体、开发者共同努力，希望大家能多释放自己心中对游戏的爱，彼此相互理解和支持，一切都会变得更好。

时雨



·不知不觉就400期了，想想当时决定以UCG为目标的契机，就是看了第300期的秘闻，从而决定为此而努力。最终成为编辑的一员。虽然已经不再出现在幕前，但依然以不同的方式陪伴着各位读者，希望之后的日子，各位也可以多多支持UCG哦！

·TGS开催在即，不知道各位最关注哪些内容呢？对我来说最期待的还是PS VR的阵容吧。仔细想想，从最开始PS VR的披露到如今VR热潮的来袭，一直能见证着这个趋势过程还是蛮幸运的。不知道之后游戏还能有怎么样的变化，但我们绝对是处于这个拐点的见证者。

·不同于之前的报道形式，这次TGS我将会以观众的形式和LP一起去，应该会有一些不一样的感受。还记得当时参加TGS正好是中秋，看着晴空塔上方高挂的月亮，心中暗暗许下总有一天要回到这个地方的愿望。今年终于达成了！其实随着全球化推进，出国已经不再是遥不可及的事情了。能出去走走也蛮好。

ACE飞行员



400期，对于任何一本期刊类杂志来说，都是一座耀眼的里程碑。

在我离开UCG之后，但凡和人谈论起杂志话题，除了一无所知之辈外，多半会听到这样的声音：啊？UCG还在啊？现在纸媒还能赚钱？

现在UCG迈向了400期，同这类毫无建设性的声音比较起来，UCG的实际行动更有力量。在这里我想感谢每一位还在UCG杂志社各个岗位辛勤工作的同学们，是你们坚守着中国最后一本纯粹的游戏机期刊。

游戏不应该是流量变现工具。如今太多游戏离纯粹二字相隔十万八千里。各类趋利的设计也在家用游戏机领域蔓延。真是学好三年，学坏三天。这种发展的潮流是任何人都阻挡不了的。不过真的无所谓，因为在TVgame的黄金时期，我有幸成为一位UCG杂志的编辑，同大家，各位编辑小伙伴分享过最纯粹的游戏时光。这份快乐的工作经历一直会放在我的心底，作为精神财富永久珍藏。

猫太



有段时间不见大家还好吗！眨眼间就到了400期，尽管离开UCG已久，偶尔还会在微博和其他地方收到一些老读者“最近怎么没在杂志上露脸”的问候，还真的是惊中带喜^^。猫猫目前在一家创业公司跟一些同样是日系游戏忠粉的小伙伴们，一起为刚上线的原创日系手游《螺旋境界线》忙碌ing。在国内的游戏行业打拼的这些年来，尽管最终没能为家用机市场尽上一份微力，但通过不同岗位、不同公司的工作，经常能跟熟悉的日本游戏企业和偶像级的制作人打交道，也算是满足了不少过去的梦想吧！一句话阐述的话——工作还算顺利。那么还是给大家来一次久违的猫の预言——幸福只会眷顾真正有努力过的喵！祝各位新老读者们喵运亨通！



读者的400期寄语 我有一个好就是跑的比谁都快：祝贺祝贺，做国内最好的VideoGame杂志，新玩家爱心奉上（爱心）（爱心）（爱心）。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.08.18-2017.03.07

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

随着 Capcom 的《战国无双 真田幸村传》的发售日将近，Koei Tecmo 似乎也有意地于近日公开了《战国无双 真田丸》于 11 月 23 日的发售计划，虽然题材略有撞车，但实际上两款作品风格上有较大的不同。另外《如龙 6 命之诗》也公开了月 12 月 8 日的发售计划，在《如龙 0 誓约之地》中文版尝到了甜头的 SEGA 也公布了本作中文版同步发售的消息。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
18 日	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	中文版
2016 年 9 月					
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 11 月					
23 日	战国无双 真田丸	战国无双 ~ 真田丸 ~	Koei Tecmo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
25 日	银河战士 Prime 联邦战士	Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	动作	日版
25 日	蓝色雷霆闪电枪 爪	苍き雷霆 ガンヴォルト 爪	INTI CREATES	动作	日版
2016 年 9 月					
15 日	超・战斗中 究极忍者与战斗玩家的顶上决战	超・战斗中 究极の忍とバトルプレイヤー顶上决战!	BNEI	动作	日版
21 日	海贼王 大海贼斗技场	ワンピース 大海贼斗技场	BNEI	格斗	日版
27 日	索尼克 音爆 烈火 & 寒冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA	动作	美版
2016 年 10 月					
8 日	怪物猎人物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	角色扮演	日版
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳 / 月亮	ポケットモンスター サン / ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
18 日	绯夜传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	格斗之王XIV	The King of Fighters XIV	SNK	格斗	中文版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
25 日	战国 BASARA 真田幸村传	战国 BASARA 真田幸村传	Capcom	动作	中文版
25 日	初音未来 歌姬计划 X HD	初音ミク –Project DIVA– X HD	SEGA	音乐	中文版
26 日	出赛准备	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
30 日	绯夜传说	Tales of Berseria	BNEI	角色扮演	中文版
2016 年 9 月					
8 日	东京异境 eX+	东京ザナドゥ eX+	Falcom	角色扮演	日版
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
13 日	丧尸围城 三重包	Dead Rising Triple Pack	Capcom	动作冒险	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
15 日	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター –プラチナスター–ズ	BNEI	模拟育成	中文版
29 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ~不思议な旅の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
6 日	苍翼默示录 神明之梦	BlazBlue: Central Fiction	Arc System Works	格斗	日版
7 日	黑手党 III	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
11 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
13 日	蝙蝠侠 阿克汉姆 VR	Batman: Arkham VR	WB Games	动作冒险	美版
13 日	初音未来 VR 未来演唱会	初音ミク VR フューチャーライブ	SEGA	其他	日版
13 日	夏日课堂	サマーレッスン	BNEI	动作	日版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	最后的守护者	人食いの大鷲トリコ	SIE	动作冒险	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
25 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴V 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	日版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	战国无双 真田丸	战国无双 ~ 真田丸 ~	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 12 月					
1 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	日版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龙が如く 6　命の诗	SEGA	动作冒险	日版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Bioharzard	Capcom	动作冒险	美版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon:Zero Dawn	SIE	动作射击	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy’s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
26 日	出赛准备	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
2016 年 9 月					
13 日	再生核心	ReCore	Microsoft	动作射击	中文版
13 日	生化奇兵 合集	BioShock: The Collection	2K Games	主视角射击	美版
13 日	丧尸围城 三重包	Dead Rising Triple Pack	Capcom	动作冒险	美版
15 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	中文版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
25 日	龙珠 超宇宙 2	DRAGONBALL XENOVERSE 2	BNEI	动作	日版
27 日	极限竞速 地平线 3	Forza Horizon 3	Microsoft	竞速	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	中文版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
7 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	中文版
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
21 日	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	中文版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
28 日	泰坦天降 2	Titanfall 2	EA	主视角射击	美版
28 日	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition	Bethesda	角色扮演	美版
2016 年 11 月					
4 日	COD 无尽战争	Call of Duty: Infinite Warfare	Activision	主视角射击	中文版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	美版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7 : Bioharzard	Capcom	动作冒险	美版
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	美版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	主视角射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
25 日	战国少女 传奇之战	战国乙女 ～ LEGEND BATTLE ～	Planet G	动作	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略角色扮演	日版
29 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神狱塔 メアリスケルター	Compile Heart	角色扮演	日版
13 日	恶魔凝视 Ⅱ	デモンゲイズ II	角川 Games	角色扮演	日版
20 日	超时空要塞 Δ 紧急出击	マクロス Δ スクランブル	BNEI	射击	日版
20 日	偶像死亡游戏 TV	アイドルデスゲーム TV	D3 Publisher	动作冒险	日版
27 日	刀剑神域 虚空幻界	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-	BNEI	角色扮演	日版
27 日	最终幻想 世界	ワールド オブ ファイナルファンタジー	Square Enix	角色扮演	日版
27 日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 11 月					
10 日	Fate/ 新世界	Fate / EXTELLA	Marvelous	动作	日版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世纪	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	战国无双 真田丸	战国无双 ～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 8 月					
23 日	麦登 NFL 17	Madden NFL 17	EA	体育	美版
2016 年 9 月					
13 日	职业进化足球 2017	Pro Evolution Soccer 2017	Konami	体育	美版
16 日	NBA 2K17	NBA 2K17	2K Games	体育	中文版
27 日	FIFA 17	FIFA 17	EA	体育	美版
2016 年 10 月					
11 日	WWE 2K17	WWE 2K17	2K Games	体育	美版
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
25 日	舞力全开 2017	Just Dance 2017	Ubisoft	音乐	美版
2017 年 1 月					
27 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper: Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

08.18 绯夜传说

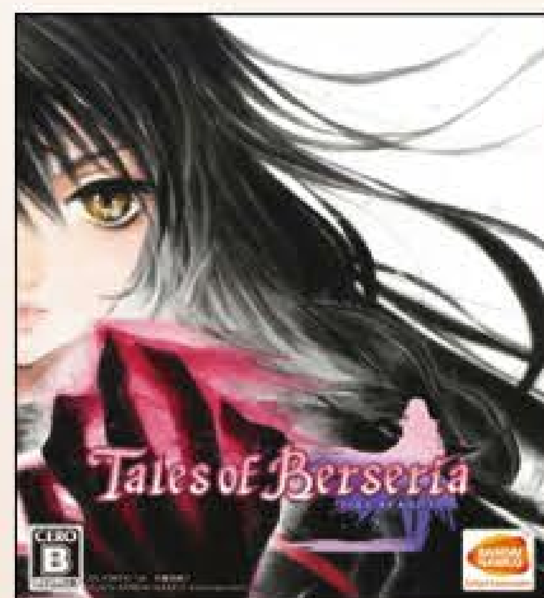
攻略预定

多机种 角色扮演 ■BNEI ■对应机种为：PS4/PS3





推荐度 A

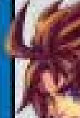


本作是《传说》系列”第 16 部正统续作，或许也将是 PS3 平台的最后一部正统作品。本作采用了系列首个单独女性主角的设定，讲述发生在距离前作《热情传说》一千年前的故事，同时也将补完前作里未解开的谜题。本作的操作进行了彻底的革新，○ × □△四个按键都将作为术技键位来使用，同时能在战斗里使用右摇杆来调整镜头，突显角色特色的“魂力爆发”系统成为战斗的主力。PS4 版还实现了 60 帧的流畅体验。本作 PS4 版的官方中文版将在 8 月 30 日发售。

08.23 格斗之王XIV

PS4 格斗 ■SNK ■无对应周边





推荐度 B

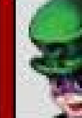


自 1994 年首部作品发售以来，“《KOF》系列”一直让全球格斗游戏玩家为之狂热，而在国内这个系列更是有着难以替代的地位。作为继承“《KOF》系列”血统的正统续作，本作故事设定为继 OROCHI 篇、NESTS 篇、ASH 篇之后的全新篇章。游戏继承了 3V3 组队对战的传统，并首次将系列传统的 2D 游戏画面进化成 3D，虽然画面风格改动很大，但在骨子本作里仍然是原汁原味的 KOF 手感。可选择角色方面更是达到了 50 人之多，而且其中不少角色都是在系列中首次登场的角色，因此新鲜感十足。

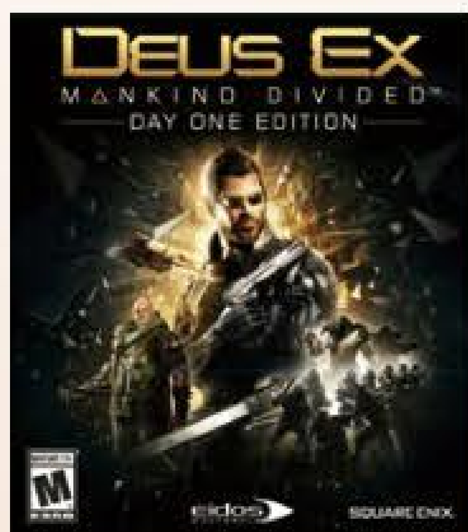
08.23 杀出重围 人类分裂

多机种 动作冒险 ■Square Enix ■PS4/XOne





推荐度 A



延续前作《杀出重围 人类革命》的故事，发生在 2 年后的《人类分裂》继续让玩家扮演亚当·詹森。这一次，他需要面对的是一个因为前作中的事件而对义体强化者心怀芥蒂的世界，在重重敌意外部环境和充满了冲突的人际关系当中，他必须要依靠自己的判断力和身上先进义体的能力，以及巨像联合体这个神秘的黑客组织盟友，来追寻神秘的庞大组织光照会留下的线索，来找到这个组织的隐藏成员，并了解到他们对于未来人类社会发展所策划的阴谋。除了主线本作还有新的入侵模式供玩家重复游戏，耐玩度更高。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

UCG

这一百期
我们为您提供更多


UCG 电子书APP


UCG微信公众号


UCG官方微博


UCG 土豆播客


UCG官方淘宝店


UCG官方微店

Tot.400

2016暑期游戏补习班+上半年游戏之研究秘技大集合

游戏机实用技术

UGT.me

另一种风格，另一个世界
Chinajoy 2016游记+采访实录

创刊400期纪念专题

铿锵400·我们的400·UCG大事记
400万级大作历史销量榜

—攻略透解—
讨鬼传2·伊苏Ⅶ 达娜的安魂曲
偶像大师 白金星光·ABZÛ

ULTRA CONSOLE GAME

2016.8B 定价：RMB 22.00
ISSN 1008-0600



Gamehalo 特别收录 UCG 400期纪念视频 告白
添田武人 辻本良三 近藤季洋 贺UCG400期
买买买21期 妮可妮可妮
游戏月旦评 2016年7月份游戏评测
日本知名街霸选手SAKO专访 Xbox One S 零售版 开箱视频

Gamehalo高清光盘＋UCG400期封面 珍藏海报


四百期不够
我还想陪你玩更久